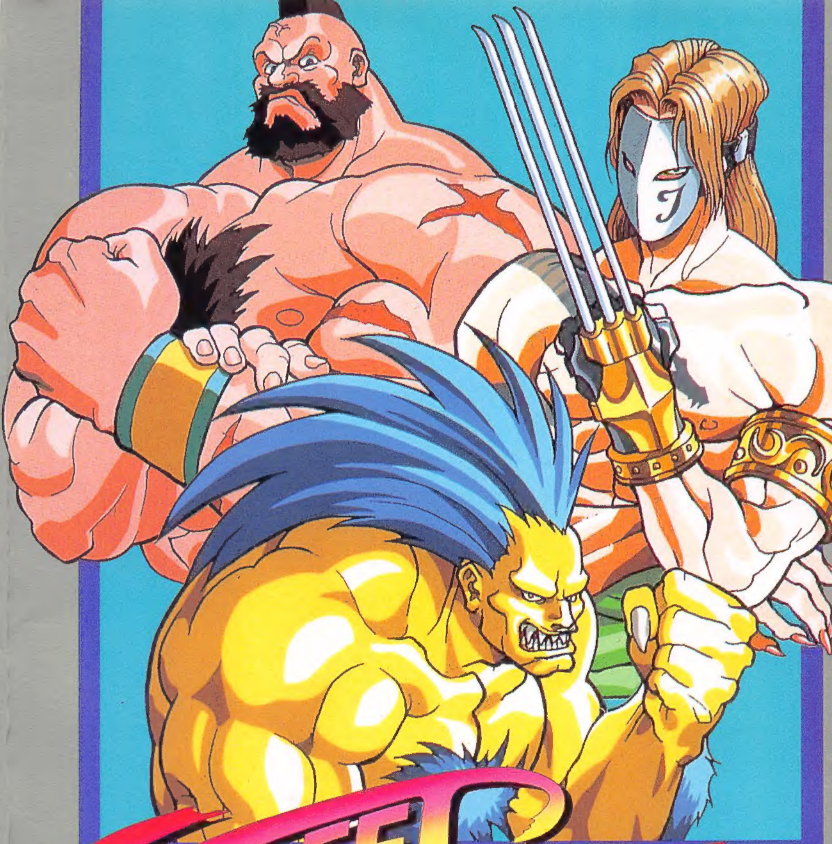


個性派の3人を集めた徹底攻略

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIターボ

攻略ガイドブック③

ブランカ／ザンギエフ／バルログ編

CONTENTS もくじ

©CAPCOM

攻略編

野生のパワーをフル活用



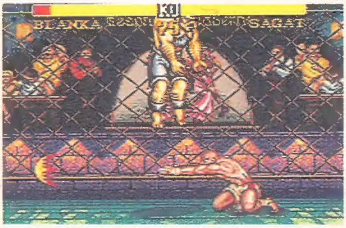
BLANKA ブランカ

STREET FIGHTER II TURBO

『ターボ』の中でもかなり個性が強いブランカ。アマゾンでつちかわれたパワーを利用し、他のファイターを圧倒するのだ。

基本的な闘い方　飛び込みからチャンスをつかもう

飛び道具を持たないブランカは、相手の懐に飛び込みチャンスをつかむタイプのキャラクタ。相手のスキを突いたり、ローリングアタックやバーチカルローリングを駆使して、たたみかけるような攻撃をしていきたい。相手を牽制する技が少ないので、いろいろ工夫して闘おう。



チャンスを見て飛び込め

ローリングアタックの使いどころ

カウンターダメージが無くなったローリングアタックは、チャンスと思ったら返し技を恐れずどんどん使っていきたい。新必殺技のバーチカルローリングもかなり使える技。これらを使い分けていけば、闘いが有利になっていくだろう。



相手の意表を突いて、弱のローリングアタックで近づくのだ



ローリング終了と同時にエレクトリックサンダーへつなぐこともできる


相手が大技を空振りしたときがチャンス。素早くローリングを入力だ

ブランカの3段攻撃

飛び込んで勝機を見い出すブランカにとって、連続技はかなり重要なものとなるはず。チャンスがあったらどんどん使っていきたいし、狙っていきたいものだ。ここでは、必殺技を使わないものと使ったものの2種類を紹介。どちらも強パンチからの技だが、強キックよりも相手に深く当てることができるため。つなぎの中パンチは、技が出る時間が短くスキが小さい。最後は強威力の技でシメだ。



⬅ほとんどの飛び道具に対し、技が出てから飛び込んでも十分攻撃できる

飛び込み強パンチ



中パンチ



しゃがみ強キック



⬆飛び込み強パンチを深く当て、中パンチから素早くしゃがみ強キックへつないでいこう

飛び込み強パンチ



中パンチ



エレクトリックサンダー



⬆飛び込む間合いがポイント。強パンチが相手の背中に当たる間合いを覚えよう。後は中パンチ連打だ

ボーナスステージ

すべてのボーナスステージの基本は、パンチボタン連打のエレクトリックサンダー。車やレンガのステージで、タイムを稼ぐポイントは、エレクトリックサンダーを切るタイミング。これは練習で感覚をつかむしかないだろう。タルのステージは、エレクトリックサンダーを出す位置がポイント。落ちて来るタルがブランカに当たる場所で出そう。後はひたすら連打するべし。



⬅車の右側に回ったらひたすらボタンを連打しよう



➡サンダーを切るタイミングが重要なのだ



⬅画面中央でサンダーを出しているだけでOK



BLANKA
ブランカ VS リュウ
波動拳のスキを突け

波動拳のスキが小さくなったリュウを相手にするのは、以前ほど楽ではないが、パンチやキックなどの間合いに関しては圧倒的にブランカが有利。波動拳を飛び越えてリュウを攻撃していくのは、ブランカの常套手段といえる。



波動拳のスキを突いてどんどん飛び込んでいこう。やりやすい相手だ

飛び込んでチャンスをつかめ　1P・VS

攻めどころは、やはり波動拳を撃った直後だ。『ストII』に比べて、スキが小さくなったリュウの波動拳だが、ブランカは、この波動拳のモーションを見てから飛び込んでも、波動拳の硬直時間中にリュウに攻撃することができるのだ。飛び込みから連続技を狙っていくが、できないようなら着地と同時にしゃがみ強キックでリュウを転倒させよう。強パンチや強キックでは、技の後のスキが大きくリュウに反撃されてしまうぞ。

ジャンプ → 飛び込み強キック → しゃがみ強キック

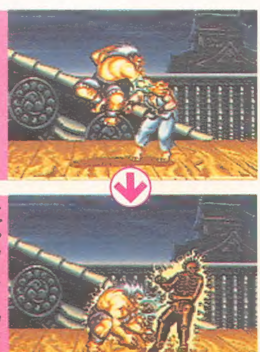


3段攻撃でもいいが、失敗したときが怖いので強キックの2段が無難。飛び込みは深く当てよう

エレクトリックサンダーを使う　1P

前述のように、波動拳を飛び越えて攻撃していくのはブランカの常套手段といえる。まず、中パンチで飛び込むのだが、中パンチがリュウに当たったらそのままパンチボタンを連打し、着地と同時にエレクトリックサンダーを出すのだ。ボタン連打に自信があれば、飛び込み強パンチからでもOK。対人戦でも使えるが、コンピュータ戦の方が成功しやすい。これでリュウの体力を減らしてしまおう。

飛び込み中パンチ → エレクトリックサンダー



中パンチもできるだけ深めに当てよう

飛び込み中パンチからボタン連打だ

端に追い詰めたらチャンス 1P

コンピュータのリュウを画面端に追い詰めることができれば、勝利は目前。波動拳を撃ってくることが多いので、間合いが近ければ波動拳の撃ち際、間合いが遠めなら飛び込み技を狙っていこう。また、リュウの起き上がりに密着しているようなら、しゃがみ弱キックを重ね、間合いが開いたらしゃがみ強キックで攻撃。



⇨しゃがみ弱キックなどをガードさせておくと次の技が決まりやすいのだ



⇨波動拳を撃とうとして踏み出したリュウの足にしゃがみ強キックを当てる

波動足払いに注意しよう VS

対人戦でのリュウの攻撃パターンの1つに、遠めの間合いで波動拳を撃ちブランカをジャンプさせ、ブランカの着地に回転足払いを入れるものがある。この攻撃パターンの打破はかなり難しいが、着地ギリギリで強パンチを出せばリュウに攻撃が当たる。タイミングがシビアだぞ。

波動拳



ジャンプ



回転足払い



⇧この技でこられるとブランカは苦しい。着地ギリギリで強パンチを出して、リュウを攻撃しよう

竜巻旋風脚の対処法 1P・VS

威力が増したリュウの竜巻旋風脚は、ブランカにとってやっかいな技だ。中間距離での竜巻ならば、垂直ジャンプ強キックで落としてしまうのが簡単。しかし近距離で出されると返すことが難しい。バーチカルもしくは、ギリギリまで引きつけてローリングを出していこう。これら2つの技もタイミング次第で相打ちになってしまうことがあるのだ。



⇨ローリングやバーチカルでは相打ち、もしくは負けてしまうこともある



⇨竜巻旋風脚に合わせて垂直ジャンプをする。タイミングが重要



⇨うまく強キックを合わせれば、必ず落とすことができるはずだ



ブランカ VS ケン 待ち戦法で迎え撃て

リュウ同様、波動拳を飛び越えての攻撃を主体にしていく。ただし、ケンの方がリュウより動きが素早く、昇龍拳の着地にスキがないことを頭に入れておこう。また、コンピュータのケンは、動きに反応して技を出すので、待ち戦法がいいぞ。

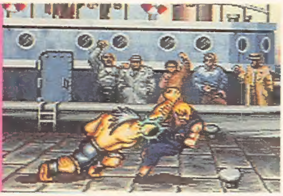


⬅ケンのドラゴンダンスに手を出してしまうと手痛い目に遭ってしまう

ジャンプの繰り返しに攻撃　1P

コンピュータのケンは、ある程度決まった動きをしてくれるので、この動きに合わせて攻撃していこう。まず、前後へジャンプを繰り返しているときは、絶好のチャンス。間合いとタイミングを見て技を出していく。そして、垂直ジャンプの繰り返し。この時もチャンスなのだが、技を出すタイミングがシビアなので、次の行動を待った方がいいかもしれない。

しゃがみ強パンチ



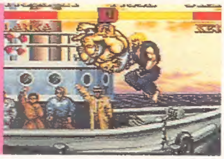
⬅間合いをうまくとろう

ローリング



⬅ケンの着地ギリギリを狙わないと、キックで返されるぞ

バーチカル

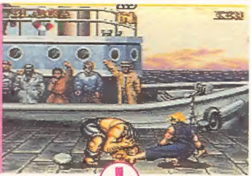


⬅ケンの攻撃が当たる間合いならバーチカルローリングだ

足払いのスキを突け　1P・VS

ケン（リュウも同様）のしゃがみ強キックである回転足払いは、スキが非常に大きい。このスキを突いて攻撃していこう。コンピュータのケンは、しゃがみ弱キックの後、必ず回転足払いを出してくることを覚えておこう。対人戦では、回転足払いを相手に当て、技をキャンセルして出す波動拳、いわゆる足払い波動拳に注意。回転足払いを空振りさせて、スキを突いていこう。

ガードして



⬅回転足払いはこの後のスキが大きい

ローリング



⬅コンピュータなら確実に決まるぞ

飛び込みを落とせ　1P・VS

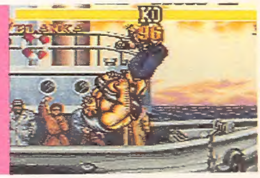
ケンは、飛び込みから連続技を狙ってくることが多いが、逆にケンの飛び込みは、ブランカにとってもチャンスになる。ブランカの前方への飛び込みは、バーチカルローリングや強パンチで返していく。そして、背後へ回り込むような飛び込みは、強キックのワイルドダンスがいいぞ。相打ちになってしまうのがいやなときには、ローリングで逃げる手もある。

ワイルドダンス



「ターボ」になってかなり使える技に

バーチカル



出すタイミングには気を使わなくてもいい

昇龍拳は下降中に攻撃　1P・VS

着地のスキが小さいケンの昇龍拳は、下降中に対処していきたい。対人戦では、着地と同時にかみついてもいいが、コンピュータ戦ではあまりダメージを与えられないので、やめた方がいいだろう。また、ローリングアタックもケンが着地していないと当たらず、逆に反撃を喰らってしまうことが多い。強パンチや強キックなどで空中にいる間に技を当てよう。

強パンチ



上方向の有効範囲が広く、強力な対空技としても使える

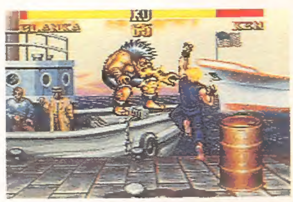
バーチカル



対空技はこいつをマスターするのが一番かもしれない

不用意にジャンプをするな　VS

ケンに対して不用意なジャンプは禁物。たちまち強の昇龍拳やジャンプキックのエジキになってしまう。これらの技の間合いをつかんでおくことが、ケンとの対戦には欠かせないぞ。



強の昇龍拳が飛んでくることもある。十分注意しておこう

波動拳



→ ジャンプ



→ 登り蹴り



ブランカのジャンプは、滞空時間が短いので波動登り蹴りの間合いも狭いが、注意しておくべし

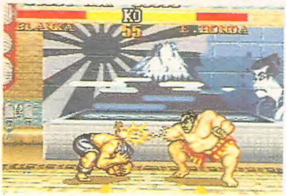


BLANKA

ブランカ VS 本田

力押しされないように

動きはブランカの方が優れているので、楽勝かと思いきや全く逆。本田のパワーの前に苦戦してしまうことが多い。だが、本田の繰り出す技のスキを突いていけば勝ち目がないわけではない。本田のペースにハマらないように闘っていこう。

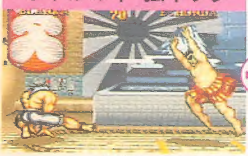


本田のパワーに負けないように。相手を惑わせることも必要かな

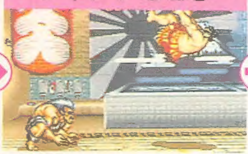
ジャンプさせてローリング　1P

コンピュータの本田は、しゃがみキックで牽制していると飛び込んでくることが多い。飛び込んできたら、ローリングアタックやバーチカルローリングをお見舞いしてやろう。ローリングアタックは遠めの間合い、バーチカルローリングは近めの間合いで使っていくといい。うまく技が出せない人は、強パンチ、強キックで返していけばいいだろう。

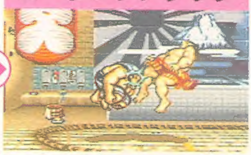
しゃがみ中・強キック



→ ジャンプさせる



→ ローリングアタック



しゃがんで牽制するときに、本田の技を喰らわないようにしよう。喰らっては意味がないぞ

かみつきからローリング　1P

コンピュータの本田は、ブランカにかみつかれ、かみつきがとけた後比較的スキが多い。ここにローリングアタックを出すとよく決まるぞ。ローリングアタックはかみついている間にタメ、かみつきがとけ着地と同時に出すようにする。ガードされても反撃されることがあまりないので、安心して試してみよう。ローリングが出ない人は、強キックなどで攻撃。

かみつき



→ 離れたら



→ ローリングアタック



かみつきのときにローリングをタメるのを忘れないように。離れたらすぐに出していこう

バーチカル&しゃがみ強キック　1P

バーチカルローリング、またはしゃがみ強キックだけで、コンピュータの本田に勝つことができる。どちらの技もタイミングを見て出し、ガードをしっかり行うことが重要。また、バーチカルとしゃがみ強キックを織り交ぜて闘っていけば、勝利は確かなものとなるはずだ。バーチカルの練習もできるぞ。

バーチカル



○バーチカルに反応して技を出してくるのだが、空振りする

しゃがみ強キック



○本田が歩いて近寄ってきたときが、チャンスだ

飛び込みは顔を狙え　1V·VS

本田の懐に飛び込むときは、本田の顔を狙って技を出すようにしたい。深すぎると、本田の強力な対空技で叩き落とされてしまうことが多いのだ。

顔面へ攻撃



○顔を狙って技を出す。意外と返されにくいぞ

大技のスキを突け　1P·VS

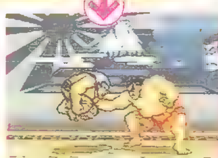
本田の強パンチ、強キックは、スキが非常に大きい。このスキを突いていかない手はないだろう。強パンチで出されるごっつぁんチョップや出足払いが空振りしたときは絶好のチャンスだ。しゃがみ強キックの土俵払いもチャンスではあるが、この技の後にスーパー頭突きを出してくることが多いので、タイミングが遅れないようにしよう。

ごっつぁんチョップ



○技のモーションが大きく、絶好のチャンスになる

ローリングアタック



○技の戻りに大きなスキがあり、ローリングがヒットするぞ

頭突きに勝てない

ブランカのローリングアタックと本田のスーパー頭突きが、正面衝突してしまった場合、必ずローリングアタックが負けてしまう。本田がスーパー頭突きを出してきたら、ジャンプキックか立ち強パンチで迎撃しよう。



○ほとんど同時にローリングアタックとスーパー頭突きを出してみる

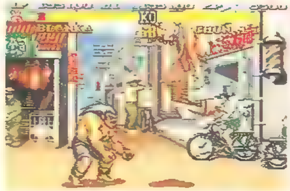


○必ずローリングの方が負けてしまうのだ



BLANKA
ブランカ VS 春麗
ジャンプのスキを狙おう

空中戦とジャンプからの攻撃を得意とする春麗。空中戦では春麗の方が圧倒的に強いので、空中戦は避けよう。もっぱらジャンプ攻撃を迎撃し、スキを見て飛び込んでいく闘い方がいいだろう。素早い動きに遅れをとらないように。



春麗のジャンプ攻撃をうまく撃墜できれば、勝利は近いぞ

バーチカルで背後を狙え　1P

コンピュータの春麗は、バーチカルローリングを出すとガードするクセがある。このガードは通常ガードで、春麗の背後に当たるようなバーチカルを出すと見事に喰らってくれるのだ。この後も強の技が入るので、しゃがみ強キックで転倒させてしまうのがいいだろう。バーチカルがガードされても、春麗は反撃してこないので安心して技を出していけるぞ。

バーチカルローリング



背後に当てる



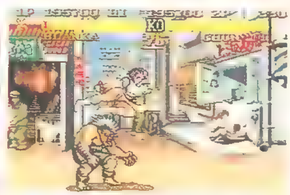
しゃがみ強キック



背中に当たるようにバーチカルを出せば必ずヒットする。すかさず次の攻撃に移ろう

飛び込みをうまく返そう　1P・VS

ジャンプからの連続技は、春麗の得意とするところだが、ジャンプがスキを生むことは周知のことだ。しかし、こちらもジャンプして迎撃にいってしまうと春麗の思うツボにハマってしまう。地上で春麗が降りてくるのを待って、対空技で返していくのがいいだろう。ただし、春麗の弱キックは、地上での強パンチ、強キックで返していくのが難しいので、あまり引き付けないようにしよう。早目のバーチカルが無難といえる。



春麗の弱キックは、技の出ている時間が長く有効範囲もかなり広い



早めのバーチカルで落とすのがいい。無理ならガードに徹しよう

三角跳びは絶好のチャンス 1P·VS

春麗とバルログだけが使える三角跳びだが、この技は非常にスキが大きい。対人戦で不用意に使ってくることはないと思うが、コンピュータの春麗は、よく使ってくるぞ。画面中央付近と画面端からの三角跳びでは、対処方法に違いがあるので、下に2つの場合に分けて解説していくことにしよう。

●画面中央で三角跳びにいった場合

三角跳びの着地直前を狙ってローリングアタックを当てるのが一番良い方法。三角跳びにつられて、ジャンプキックなどで落とそうとすると、逆に落とされてしまうことが多い。ブランカは移動スピードが遅いので、着地で背後に回るのもかなりキビしいだろう。立ち強パンチや強キックも負けてしまうことが多いのだ。



○コンピュータの春麗は、画面中央の辺りから、三角跳びにいくことがよくある



○着地直前を狙ってローリングアタックを出す。早すぎても遅すぎてもダメ

●画面端で三角跳びにいった場合

着地するときに春麗の背後をとることができるので、着地を待ってかみつきや強パンチなど好みの技を出していこう。ただし、エレクトリックサンダーは厳禁。春麗の鷹爪脚で踏まれてしまうぞ。また、春麗が空中にいる間に、背後からジャンプ強キックなどで攻撃していく方法もある。とにかく好きな技で攻撃できるのだ。



○画面端からの三角跳びなら、攻撃も思いのまま。自分の好きな攻撃をするべし



○着地のかみつきは、春麗に逃げられてしまうこともあるので気をつけよう

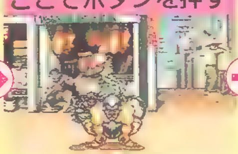
ボタン1つでローリングが出る!?

ブランカは、通常斜め下に十字ボタンを押してタメを作り、相手方向に十字ボタンを押すと同時にパンチボタンを押すことでローリングを出す。しかし、相手が背後に回るような場合には、タイミングによって、十字ボタンを動かすことなく、パンチボタンを押すだけでローリングが出るのだ。

スピニングバードキック



ここでボタンを押す



ローリングアタック



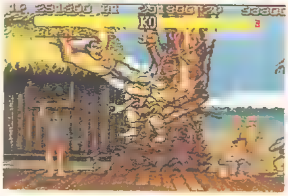
○パンチボタンを押すタイミングが重要。成功すればほぼ確実に決まる。竜巻旋風脚でもできる



BLANKA

ブランカ VS ブランカ
エレクトリックサンダーをうまく使え

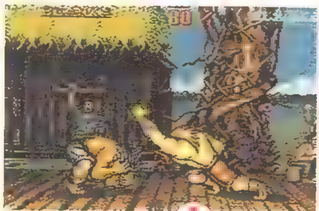
同キャラ対戦では、いかにして相手のスキを突き、相手の攻撃をガードしていくのかが重要になってくる。ブランカの持つ長所を生かせれば、おのずと勝利に結び付くはずだ。他人の闘い方を見るのも強くなる秘訣である。



ブランカの長所を引き出せれば、相手に勝つのも難しくはない

近距離で大技をミスするな 1P·VS

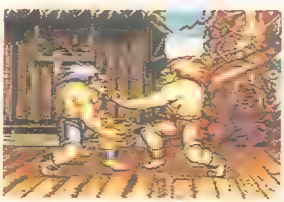
立った状態では互いに技が当たらない間合いでも、出した手足を攻撃されることがある。こんな間合いでは、強のパンチやキックの空振りが命取りになることもあるのだ。特にコンピュータのブランカは、反応して技を出すので注意したい。



相手がミスしてくれたら逆にこちらのチャンス



ローリングや強パンチ、強キックを素早く出そう



コンピュータは、こちらのスキに反応してくる。ミスは許されないぞ

ローリングアタック対処法 1P·VS

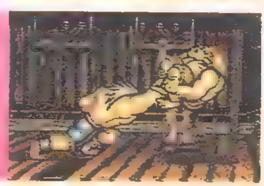
ローリングアタックにローリングアタックをぶつけても相打ちになるだけだ。基本は、立ち強パンチとしゃがみ中、強パンチ。どちらの技も早目に技を出していかなければならないので、近距離でのローリングには対応しきれない。近距離でのローリングはガードに徹しよう。また、エレクトリックサンダーでローリングを返せることを覚えておけば、先読みのサンダーで対処することもできる。

立ち強パンチ



一見ローリングが当たりそうなのだが…

しゃがみ中パンチ



強より出るのが早い中で出した方がいいぞ

ローリングからサンダーへ　1P･VS

相手を転倒させたら起き上がりにローリングで近づいたり、不意を突いてローリングで相手に近づいた場合、着地と同時にエレクトリックサンダーを出してみよう。近づかれた相手は、何らかの反応をして、エレクトリックサンダーを喰らってくれることが多い。ローリングを出しているときにパンチボタンを連打。

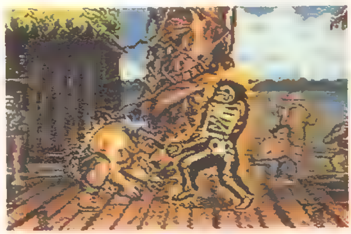
相手の起き上がりへ → ローリングで近づく → エレクトリックサンダー



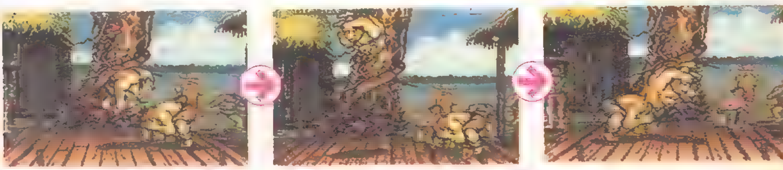
ローリングで近づかれると、相手は返し技を狙ってくることが多い　すかさずサンダー

ローリング合戦に負けるな　VS

ブランカ同士の対人戦でありがちなのが、ローリングアタックの撃ち合い。ガードをしっかり行い確実に技を出していこう。また、決して弱のローリングを出さないこと。相手のローリングのエジキになりやすいのだ。



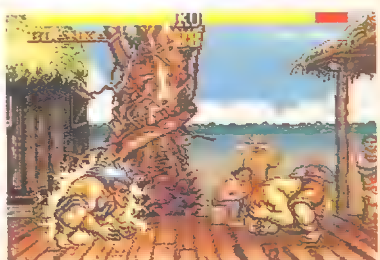
サンダーで合戦に終止符



ローリングは決して弱で出さないこと　どちらかがミスするまで続くことになるかもしれない

エレクトリックサンダーで逃げ切れ　1P

ちょっとずるいコンピュータ戦での闘い方を教えちゃおう。ラウンド開始早々コンピュータのブランカに何らかのダメージを与えることができたら、ひたすらパンチボタンを連打してエレクトリックサンダーを出し続ける。すると、コンピュータのブランカは、時間切れまでガード状態になり、逃げ切ることができるぞ。

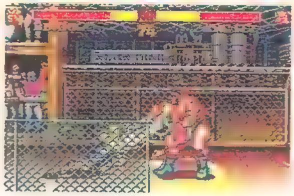


エレクトリックサンダーを出し続けるのだ



ブランカ VS ザンギエフ 至近戦では勝ち目がない

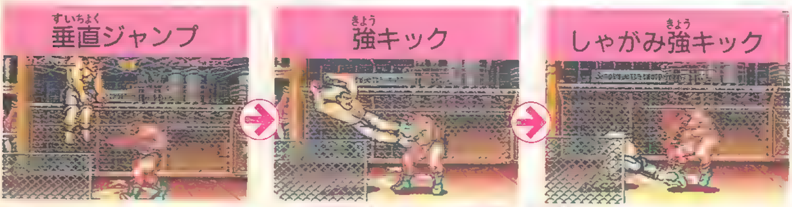
接近戦を得意とするザンギエフに近づかれると非常にやっかいだ。しゃがみキックやパンチで牽制し、ザンギエフの接近を阻止しながら中間距離で闘っていきたい。また、コンピュータにはかみつきが効かないことも覚えておこう。



とにかく接近戦は避けよう、いろんな技でザンギエフを牽制するのだ

垂直ジャンプ強キックで楽勝　1P

コンピュータのザンギエフには、垂直ジャンプ強キックがよく決まる。この技の連発だけで勝つことができる。このときできるだけ深くザンギエフの腹の辺りにキックを入れるようにしよう。浅いと、怖いスクリューパイルドライバーが待っている。また、チャンスを見てジャンプの着地と同時にしゃがみ強キックを出して体力を減らしていけば万全だ。



コンピュータのザンギエフにはこれが一番有効。地味だが確実性を重要視していこう

ローリングはタイミングが命　1P・VS

ローリングアタックは、ザンギエフのしゃがみ弱パンチで簡単に返されてしまうので、スキを見て使っていきたい。ザンギエフが立ち強パンチやしゃがみ強キックを空振りしたときがチャンスだ。



ザンギエフのしゃがみ弱パンチはスキが小さく連打が速い技だ



強パンチなどの大技を空振りしたところがチャンスになる

素早く反応して、ローリングアタックをお見舞いしてやろう

中間距離で闘おう　1P·VS

ザンギエフに接近を許してしまったら、再び間合いを取るのに苦労してしまう。しかし、飛び道具もないので離れすぎていては、ザンギエフを攻撃することができないぞ。しゃがみ強パンチや強キックが当たるか当たらないかぐらいの間合いで闘っていく。ザンギエフが接近のために使ってくるハイスピードダブルラリアットや転倒させせようとするコサックキックに、うまく対応していこう。

●ハイスピードダブルラリアットで近づいてくる場合

ハイスピードダブルラリアットに有効な技は、バーチカルローリング。斜め上方に出るのでローリングアタックより確実性がある。十分引きつけて出そう。また、間合いに余裕があるなら、立ち強パンチでザンギエフの腕を狙ってみるのもいい。相打ちになることもあるが、タイミングさえつかめば大丈夫だ。



◎特にコンピュータのザンギエフが使ってくることが多いぞ



◎しゃがんでラリアットをかわしながらタメを作り、思い切って出そう

●コサックキックをうまくかわそう

コサックキックでこちらの転倒を狙っているようなら、立ち強キックのワイルドダンスでかわし、ザンギエフがひるんだスキに攻撃していく奇襲戦法がある。ただし、技の後にスキがあるので何度も使う手ではない。コサックキックの間合いならしっかりガードし、空振りしたときにローリングなどで反撃するのがいい。



◎コサックキックにきたと思ったら素早くキックボタンを押す



◎コサックキックを空振りしたスキを突いてローリングアタックだ

ザンギエフに有効な3段攻撃　1P·VS

特定のキャラのみに入るブランカの3段攻撃を紹介。特定のキャラの1人がザンギエフ。飛び込み強パンチをできるだけ深く当て、中パンチボタンを連打する。着地に中パンチが1発出る程度連打するのがコツ。すぐエレクトリックサンダーにつなぐのだ。練習して感覚を覚えよう。



◎とにかく中パンチからのエレクトリックサンダーへのつなぎがすべて。連打の加減も難しいのだ



BLANKA

ブランカ VS ガイル
技のスキを突いていこう

強力な対空技を持つガイルに飛び込みからチャンスをつかむのは、かなりキツイ。しかし、技のスキを突いてガイルを守勢に回すことができれば、勝ち目がないわけではない。対空技を怖がっていては、ガイルに勝てないぞ。


◆ガイルの技はスキが小さい チャンスは逃さず攻撃していこう

ドラゴンスイープを誘え 1P

ブランカがしゃがみ中キックを連打していると、コンピュータのガイルは飛び込んできたり、接近してドラゴンスイープを出してくる。いずれの場合もスキが大きく、ローリングアタックがよく決まってくれる。ただし、ドラゴンスイープの出始めをうまく見極めないと、逆にダメージを喰らってしまうことになるぞ。


◆飛び込んでくることもあるので、そこも狙っていこう


◆ローリングで確実にガイルにダメージを与えることができる

しゃがみ中キック



ドラゴンスイープ



ローリングアタック



◆離れた間合いでソニックを撃っていても、必ず近づいてドラゴンスイープにくるのだ

空中投げに気をつけろ VS

対人戦で注意したいのが空中戦。ガイルは空中投げを持つキャラだけに分が悪い。ブランカのジャンプ攻撃は、下方向にはめっぽう強い反面、上方向に弱いという欠点を持っている。このブランカの特性が空中投げのエジキになりやすいのだ。空中でガイルと重ならないように。


◆ガイルと重なってしまうようだと危険。空中戦は避けたい


◆空中投げは、地上での投げよりダメージが大きいので痛いのだ

飛び越えてハメよう 1P

コンピュータのガイルを飛び越えるようにジャンプすると、必ず何らかの反応（サマーソルトキックやドラゴンスイープ）をしてくれるので、着地と同時に攻撃に移ろう。かみつくのが最も簡単だが3段攻撃などにいける余裕も十分にあるので、狙ってみるのもいいぞ。ただし、サマソのときは3段は無理。

飛び越えるように



サマーソルトキック



かみつくのだ



◯ジャンプの距離が短いブランカは、ガイルにかなり接近してジャンプしなければならないぞ

ソニックの撃ち際を狙え 1P·VS

ソニックブームは、スキの小さい飛び道具だけに、ガードやかわすだけで精一杯といった感じが否めない。しかし、ガイルを守勢に回すことができれば、ソニックを出すタイミングが見えてくるようになる。リーチの長いしゃがみ強パンチや立ち強キックで、ソニックの撃ち際を狙ってみよう。



◯若干先読みぎみに技を出さなければならないところがツライ



◯技の出が早く間合いが広めのしゃがみ中パンチがいい

待ちガイルを恐れるな VS

飛び道具のないブランカにとって、待ちガイルは、とてもやっかいな相手。しかし、相手も人間。技をミスすることもあるだろう。ソニックを撃った直後に飛び込んで、接近戦に待ち込もう。また、サマソとの相打ち覚悟で思い切って飛び込んでみるのもいいだろう。対人戦では、そんな勇気がなければ、勝利をつかむのは難しいのだ。



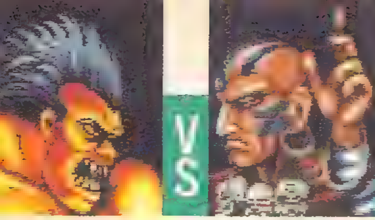
◯何もしてこないガイルを攻めるのは、勇気がいるぞ　心を決めよう



◯ソニックブームを撃ってくるならチャンス到来。すかさず飛び込むのだ



◯ガイルを守勢に回すことができればブランカのペースになってくるはずだ



BLANKA
ブランカ VS ダルシム
伸びる手足をかいくぐれ

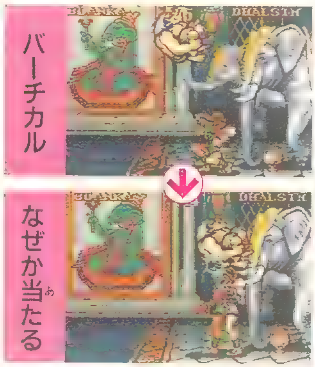
ヨガファイヤーと自在に伸びる手足を利用し、相手の接近を阻止しようとするダルシム。ダルシムの伸びる手足を攻撃したり、技のスキを突いてローリングやバーチカルで間合いを詰め、接近戦に持ち込もう。接近戦ならばブランカ有利だ。



◆ダルシムの伸びる手足は邪魔だが、逆に攻撃するチャンスでもある

バーチカルで押しまくれ　1P

コンピュータのダルシムは、バーチカルローリングに反応し技を出すが、空振りしてバーチカルを喰らってくれる。そして、画面端に追い詰めるとジャンプするので、またまたバーチカルのエジキ。このとき、着地でダルシムとブランカが入れ替わるので、ダルシムが転倒している間に、元の位置に戻っておこう。とにかく、コンピュータのダルシムには何も考えずにバーチカルで押すのが一番。



◆バーチカルは強で出していこう

◆技を空振りしたダルシムにヒットするぞ

ローリングでハメるのだ　1P

ジャンプを繰り返すコンピュータのダルシムにローリングアタックを出す。もちろんローリングが当たればいいが、当たらなかった場合、ダルシムはドリル頭突きで逃げようとするのだ。その逃げるダルシムに背後から攻撃する。立ち強パンチがいいだろう。ジャンプからの攻撃は届かないことが多いのでやめておこう。遠い間合いからダルシムにローリングを当てることは難しい。でも、このパターンを知っていればお得なハズだ。



◆ローリングの着地をダルシムの近くにしないと、ドリル頭突きで逃げるダルシムに攻撃できないぞ

テレポートにはサンダー　1P

コンピュータのダルシムは、ヨガテレポートを頻繁に使ってくるが、テレポートの出現場所は、比較的ブランカに近い位置になることが多い。そこで、ダルシムがテレポートを使ったらエレクトリックサンダーを出しておくことを勧める。離れた位置に出現したら、すぐにエレクトリックサンダーを止めよう。



ヨガテレポートの出現時のスキに、エレクトリックサンダーが決まるぞ

足を出したらローリング　1P·VS

ダルシムがズームハイキックで牽制してきたら、思い切ってローリングアタックを出してみよう。うまくいけば、足が戻る前にダルシムにローリングが当たってくれる。ガードされると反撃を喰らってしまうので、シビアなタイミングが要求されるのだ。



強のズームハイキックなら、足が戻る前に確実にローリングを当てることができるはずだ

伸びる手足への攻撃　1P·VS

通常の技でのズームハイキックでの攻撃は、負けてしまうことが多い。例え、バーチカルをタイミング良く出したとしても、相打ちになってしまう。また、ジャンプからのズームパンチやズームキックは、間合いとタイミングさえ合えば、垂直ジャンプ強キックですべて返していくことができる。伸びる手足への攻撃は相打ちになってしまうことが多いが、ダルシムの方がダメージが大きいぞ。



立ち強パンチでもよくて相打ちだ



バーチカルを出したとしても相打ち止まり



ブランカ VS バイソン パワーに押されるな

コンピュータ相手なら楽勝だし、対戦でもいくつかの点に注意すればかなり有利に闘える相手だろう。お互いに飛び道具を持っていないために接近戦での闘いになる。相手の攻撃のスキにつけこんでそこに攻撃をヒットさせよう。



相手にスキを見せないように闘っていきたい相手なのだ

しゃがみ攻撃が基本 1P

コンピュータ相手の場合、しゃがみキックだけで勝つことができる。中か強のキックを使うだけでいい。弱のキックを出すとヘッドボマーでつかまれてしまうことがあるので、弱だけは使わないように。強のしゃがみキックを出すと相手は転んでしまうので、わりと効率が悪い。もちろんダメージは大きく与えられるが、一番効率がいいのはしゃがみ中キック。連続で決まることもあるしね。

しゃがみ強キック



しゃがみ強キックだと相手が転ぶ



対戦の場合は強キックを使っていくのもいいかもしれない



しゃがみ中キック





ダッシュストレート、ダッシュアッパーを出したときはチャンス 連続で決まることもあるのだ

飛び込みはバーチカル 1P

しゃがんだ状態でいれば、ローリングとバーチカルの2つの必殺技の準備はできているはず。バイソンが飛び込んで攻撃をしかけてくるときは、すかさずバーチカルの方でたたき落としてしまえ。



バーチカルで落としてしまうのが楽 弱を使った方がいいぞ

電撃だけで勝てる　1P

コンピュータのバイソンに勝つための方法は、なぜか単純なパターンが多い。しゃがんでキックを出しているだけなどの方法がそれだ。ブランカにはこの他にもエレクトリックサンダーを出すだけという方法もある。ただエレクトリックサンダーを出すだけで、多少のダメージを受けることはあるが、まず負けることはない。でもこんな方法で勝っても、ハッキリいっておもしろくないけれど…。



○地上でのバイソンの攻撃はほぼ大丈夫



○空中からのものには、たまに負けてしまう

ローリングはうかつに出すな　VS

対戦で注意することで一番気をつけるのは、むやみにローリングアタックを使うなということ。ローリングは相手に当たって大きくはね返るため、そこにダッシュストレートなどをたたき込まれることがある。特にローリングをガードされてしまったらまずストレートのエジキ。

ローリングアタック





ダッシュストレート



○むやみにローリングアタックを出してしまうと、着地するときにダッシュストレートが飛んでくる

飛び込みにも注意　VS

もう1つ注意するのは、飛び込み攻撃をしかけるときに、高い打点で技を当てないようにすること。打点が高くなってしまうと、こちらの着地に合わせて相手はヘッドボマーを狙ってくることが多い。一度つかまれてしまうと、投げ技のダメージと同じかそれ以上のダメージを受けてしまうため特に注意したい。2回も3回も受けてしまったら、もうほとんど体力は残っていないだろう。

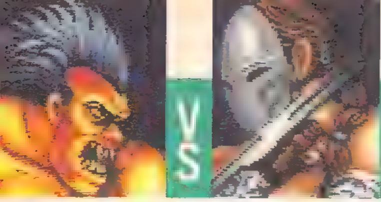
浅い飛び込み



○頭くらいに技を当ててしまうと



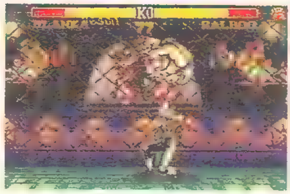
○着地したときに待っているのは、恐ろしいヘッドボマーだ



BLANKA

ブランカ VS バルログ
攻撃力の高さで勝負する

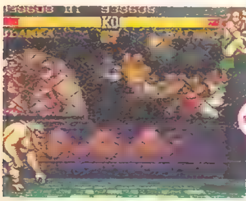
ブランカの攻撃力を活かして闘えばそれほど苦労はしない相手だろう。気をつけるのは対戦時のバルセロナアタックやイズナドロップ。確実にそれらの技に対抗する方法を身につけておかないと、かなり苦しめられるはずだ。



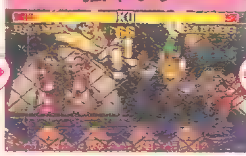
攻撃力にものをいわせてしまえば、わりと楽に闘えるはずだ

三角跳びが狙い目　1P

コンピュータのバルログが三角跳びから攻撃をしかけてくるときは、ブランカの攻撃のチャンスだ。うまくタイミングを合わせてこちらもジャンプして、強キックを使って迎撃していくのだ。三角跳び以外の攻撃はなるべくガードし、できるだけ技を出さないようにして三角跳びを待っているのもいい。バルログの体力の半分近くはこの方法で奪える。



強キック





バルログが下降してくるのを見てジャンプしよう。そしてタイミングよく強キックで落としてやろう

バック転を誘って電撃　1P

上記の方法である程度相手の体力を減らしたら、今度はこちらから攻撃をしかけよう。バルログに飛び込み攻撃をしかけると、バック転をすることがある。そうしたら、すかさずもう一度ジャンプして近づき、エレクトリックサンダーを出そう。このバック転の着地には大きなスキがあるために、エレクトリックサンダーをガードすることはできないのだ。

飛び込み



バック転



エレクトリックサンダー



うまくこちらの誘いに乗ってバックスラッシュを出せばしめたもの。あとは間合いをつめて電撃だ

バーチカルがかなり有効　1P

コンピュータのバルログには、なぜかバーチカルローリングがわりと有効だ。バルログのジャンプ際などを狙って使っていくと、かなりの確率でバーチカルがヒットする。対戦のときにバーチカルを使うときは、相手に悟られないように使っていかないと反撃されてしまうので使うポイントを考えよう。



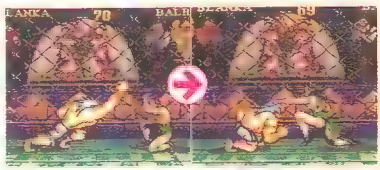
⬆コンピュータ戦ならば、楽にバーチカルを出すためのためを作れるはず。対戦では少し難しい

バルログの爪の間合いを知ろう　VS

バルログと闘う場合、あらかじめ知っておきたいのはバルログの攻撃範囲。爪があるバルログの攻撃範囲はかなり広い。相手に当たらないような間合いで牽制するつもりでスネークアッパーを出してしまうと、すかさずそこに攻撃を喰らってしまうこともある。遠めの間合いからチクチクと刺すように攻撃してくるのがバルログの攻撃パターンだ。逆に爪が折れているときは攻撃範囲はかなりせまくなる。それに加えて攻撃力も落ちる。対戦ではなるべく攻撃回数を増やし、早めに爪を折ってしまうのも1つの方法だ。



⬆こんなに離れていても、スネークアッパーなどのスキにつけこまれて、爪を利用して攻撃される



⬆爪がなくなったバルログの攻撃範囲はこんなにせまくなる。上と同じ間合いでは完全に届かない

ガンガン飛び込む　VS

バルログには、昇龍拳やサマーソルトキックのような絶対的な対空技はない。だからガンガン飛び込んでいくのもいい方法といえる。バルログの中パンチはある程度の対空技になるが攻撃力は低く、成功しにくい。画面端などで飛び込みできるようなときは連続して飛び込もう。

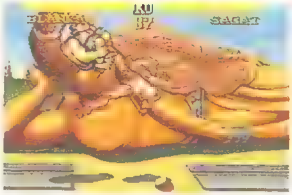


⬆画面端だとかなり有効なのだ。容赦するな



ブランカ VS サガット
スキをうまく突けるかがポイント

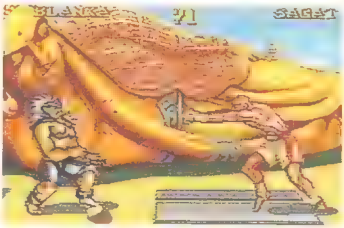
攻撃力ではややサガットの方が有利だが、ブランカの特異な動きを利用して闘えばなんとかなりそうな相手だ。コンピュータ戦ではサガットのスキを確実につき、対戦では相手をかく乱しながら闘っていきたい。



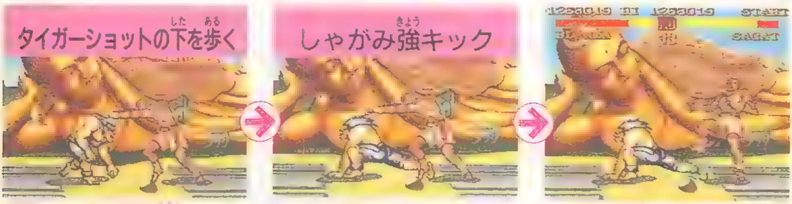
ブランカの動きの利点をフルに活用しながら闘っていくのだ

上タイガーで攻めてくるとき　1P

上のタイガーショットなら、その下をブランカならスタスタと歩いていくことができてしまう。これを利用して、タイガーショットを撃ったら歩いて近づいて、しゃがみ強キックを当てよう。しゃがみ強パンチのスネークアッパーでもよい。



止まっていると当たる



上タイガーの下を歩けるキャラはブランカただ1人。ブランカならではの特異な動きの1つだ

撃ち分けるようになったら　1P

サガットは体力が減ってくると、タイガーショットを上下に撃ち分けるようになる。このときは、上タイガーなら歩いて近づき、攻撃可能な間合いなら攻撃をする。そこまで近づけないときはサガットの次の動きを待つ。下タイガーを撃ってきたときは、飛び込んで攻撃できそうな間合いなら飛び込み、そうでないときはジャンプして間合いをつめる。



上タイガーなら歩いて間合いをつめる。状況によって攻撃を加える



下タイガーならジャンプして飛び込んでいく。攻撃してもいい

飛び込んで連続で攻撃　1P・VS

タイガーショットなどを飛び越えて、相手の懐にうまく飛び込めたならば、連続攻撃を狙ってみよう。飛び込むときにはなるべく低い打点で強パンチを当てるのが肝心だ。そこから立ち中パンチ、しゃがみ中キックと当てる。これができなければ、深めに飛び込んだあとに何らかの攻撃をすればそれが決まるはずだ。



下タイガーなどをジャンプして飛び込んで、強パンチなどを深めに当てる



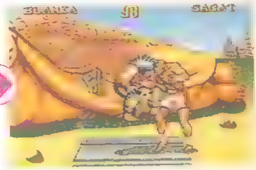
そしてしゃがみ中キック。これだけでも十分にダメージを与えられる

相打ちはメチャイタい　VS

サガットと闘うときに最もさけたいのは、タイガーアッパーカットとの相打ちだ。アッパーカットは昇龍拳ほどの無敵技ではないために、かなり相打ちになりやすい技なのだ。相手は当然それを知った上で、こちらの攻撃に合わせてアッパーカットを使ってくると思われるので、攻撃のタイミングをよく考えていかないと相手の思うツボにはまってしまう。



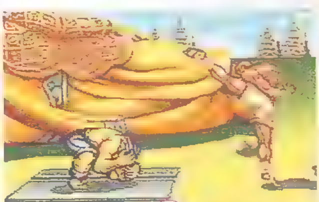




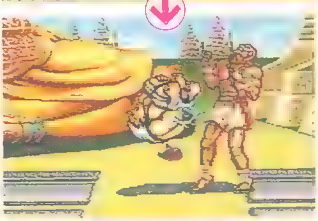
よく起こる相打ちは、飛び込んでいったときの、こちらの技とタイガーアッパーカットとの相打ち

いきなりローリング　VS

相手の攻撃をタイガーアッパーカットで返していこうとしているサガットでも、いきなり出される強パンチでのローリングアタックに瞬時に反応してタイガーを確実に出せる人間などあまりいないだろう。いきなり出すといっても、相手に悟られていてはほとんど効果はない。それこそアッパーカットの的になるだけだ。出すタイミング、互いの間合いなどの状況判断をしっかりして、相手に読まれないように出せるのがいい。相手のウラをかいていくのだ。



近い間合いで技を空振りすることがあれば



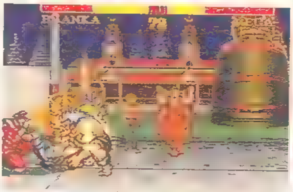
そのスキを強パンチのローリングで突いていけ



BLANKA

ブランカVSベガ こちらのペースにどう持ち込むか

強力な対空技のないベガにとって、ブランカの飛び込み攻撃はかなりやっかいなものになるはず。画面端に追い込んで、連続的に飛び込み攻撃を加えられればかなり有利な展開になるはず。そこにどうやって持ち込むかを考えよう。



接近戦に持ち込んでしまえばなんとかなる相手だが、どう持ち込むか

ヘッドプレスをガードしろ 1P

コンピュータのベガの攻略ポイントは、ベガがヘッドプレスにきたときだ。ヘッドプレスをガードできれば、ベガが着地する前に強パンチを当てる。このときベガが画面端に飛んでいったら、すかさずジャンプして飛び込んでいこう。そうするとベガは多くの場合サイコクラッシャーを使ってくる。それを中キックなどを使って落としてしまうのだ。



各ラウンドのスタート直後にわりとあるケース。ベガはいきなりヘッドプレスにくるのだ

飛び込みにはバーチカル 1P

ベガが飛び込んでくるようなときにはバーチカルを使うのが有効。そのためにいつでも出せるようにいつもためを作りながら闘っていきたい。しゃがんだままの状態でいつも闘うようにして、一度動いてしまったらすぐにためを作り始めよう。バーチカルがうまくできない人は、ため時間が短いか、十字ボタンがうまく真上に入っていないかのどちらかだ。



うまくためを作りながら闘っていくようにすることが大切。確実に落とさないと大ダメージを受ける

画面端で電撃　1P・VS

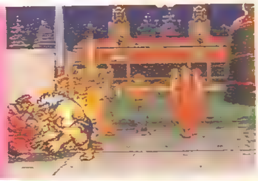
画面端にうまくベガを追いつめたら、うまく間合いをはかってエレクトリックサンダーを出すのが有効。間合いの取り方が難しく、近すぎても遠すぎてもだめだ。ちょうどよい間合いをつかもう。コンピュータ相手のときはエレクトリックサンダーを出すだけでいいが、人間が相手のとき、垂直ジャンプをしたら電撃をやめて立ち強パンチで落とそう。

いい間合い



◆このくらいの間合いで電撃を出していこう

悪い間合い



◆これだけ近いと投げられてしまうことが



◆もし電撃をガードされて、間合いが開いてしまったら、すぐに電撃をストップ。サイコがくるぞ

近い間合いから飛び込め　VS

絶対的な対空技を持たないベガなら、近めの間合いからドンドン飛び込んでいこう。中キックなどを使い、なるべく低い打点で技を当てていくのだ。



◆画面端にベガを追いつめたら、中キックなどで連続的に飛び込んでいくのだ

ベガに有効な3段攻撃　VS

ベガには、強パンチで飛び込み、立ち中パンチ、エレクトリックサンダーという3段攻撃が決まる。この技のポイントは、飛び込みの中キックを低めに当てることと、立ち中パンチの戻りをキャンセルするように電撃を出すこと。中パンチを連打するタイミングをしっかりつかめ。



◆かなりタイミングが難しい技だが、成功するとかなりのダメージを与えられるのでマスターしたい



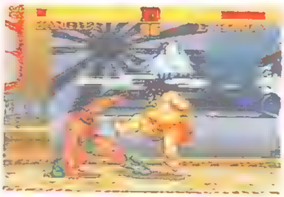
接近戦にすべてを賭けろ

ZANGIEF ザンギエフ

持ち技の多さでは全格闘家中ナンバーワン。豊富な投げ技と威力ある打撃技で接近戦においては無類の強さを発揮するプロレスラーだ。

基本的な闘い方 近づけ! 投げろ! 転ばせろ!

飛び道具を持たないため、相手に接近しなくては闘いにならない。執拗なまでの牽制、飛び道具をかいくぐり、あくまで前進。相手を転ばせたり、飛び込みに成功したら、そのまま間合いを開かせずに一気に攻めきるのが理想的な闘い方だ。



相手を転ばせて、そのスキに接近。これがザンギエフの基本戦法だ

なりふりかまわず近づけ

多少のダメージは覚悟で、とにかく前進。これが基本だ。対COM戦は別として、ひたすら前に出てくるザンギエフは、対戦相手にとってかなりのプレッシャーになる。相手を転ばせるしゃがみ強キック、低い打点で炸裂する飛び込み技を駆使して間合いを詰めていこう。

ダブルラリアット



飛び道具を、飛ばずにかわせる便利な技だ

飛び込み



飛び道具を先読みして飛ぶ リスクも高いが…

ジャンピングラリアット



遠めの間合いから飛び込むときは、この技を使うといいぞ

ドロップキック



下から蹴り上げる感じで出るので、登り蹴りにも使用できる

スクリューは必修だ

ザンギエフでプレイするからには、スクリューパイルドライバーは絶対に使いこなせるようになっておきたい。特に、立った状態から相手を吸い込むように炸裂する「立ちスクリュー」は必修。対COM戦では、この立ちスクリューが使えるだけで闘いがグンと楽になる。対戦においては立ちスクリューを決められる状況はそうそうないだろうが、スクリューが使えるというだけで相手の精神や戦法に与える影響は大きい。スクリューにいくフリをして別の技で攻撃、といったフェイントも有効になってくるのだ。



●立ちスクリューは対戦相手にとって脅威となる



●実戦では、こういった連続攻撃に組み込んで使っていこう

スキあらば頭突き！

垂直ジャンプ中に十字ボタン上+中か強パンチで出せるヘッドバッドは、1発で相手を気絶させる可能性が非常に高い。この技ばかり狙っているのは問題だが、チャンスがあればいつでも出せるように入力の練習をしておいて損はないぞ。



●近めの間合いから飛んできたら、この技だ

●気絶したら、連続攻撃で一気にたたみこめ



ボーナスステージ

車のステージは、まず立ち強キック2発で左側を壊し、右へ移動するためにジャンプ。2回目と3回目のジャンプのときにボディーアタックを出して、車を壊しながら右側に行こう。あとは立ち中キックで壊すのが無難だ。ブロックのステージは立ち強キックとしゃがみ強キック（ダブルラリアットを使うのもいい）で、タルのステージはしゃがみ強キックかヘッドバッドで壊せ。



●2発連続で当たる唯一の技。これをうまく使え



●画面の真ん中で、しゃがみ強キックを連発だ



ZANGIEF

ザンギエフVSリュウ
波動拳対策を考えよう

飛び道具を持っているというだけでイヤな相手なのだが、それに加えて通常技も強いときているから厄介だ。当然、相手は波動拳を多用してくるだろうが、その波動拳のスキがこちらの攻撃チャンスでもある。わずかなミスも見逃すな。



◯歩いて近付くのは難しい。飛び込み攻撃を狙って、そこから攻めよう

迷わず飛び込め　1P

開始直後、大抵の場合リュウは後ろに下がっていくので、追いかけよう。接近しすぎると足払いを喰らうので、ある程度まで近づいたら停止。COMの操るリュウは波動拳を連射するクセがあるので、1発目をガードしたら何も考えずに飛び込もう。飛び込み攻撃を当てると、間合いが少し離れてしまうので、リュウがのけぞっている間にほんの少しだけ前に出ておく。この繰り返しで地道に体力を奪っていこう。たまに飛び込んでくることもあるので、それだけは警戒するべし。



◯1発目はガード。スグに飛び込んで技を出せ



◯早めに飛び込めたのなら　◯着地直前に技を当てておき　◯防御不能のうちに転ばせろ！

ラリアット連発で倒す　1P

一度リュウを転ばせたら、起き上がりにワンテンポおいてダブルラリアットを出してみよう。波動拳を撃とうとしたリュウに面白いようにヒットする。ダブルラリアットが早すぎると波動拳以外の技で反撃されてしまうので注意。リュウが飛び込んできた場合は、前に移動すればラリアットの手で叩き落とせるぞ。



◯◯◯このぐらいの間合いで待機して、タイミングよくダブルラリアット

波動拳のスキを狙う VS

対リュウ戦で最も注意すべきなのが波動拳と足払い。接近しての弱波動拳をガードしたあとに強波動拳を撃たれると、絶対に飛び越すことはできない。ガードを固めつつ、飛び込むスキをうかがおう。多少、遠めの間合いからジャンピングラリアットの手の先を当てるように飛び込むと撃墜されにくい。そこからハイスピードダブルラリアットで前進したり、再び飛び込むなどして、さらに間合いをつめよう。波動拳でじわじわと体力を削られても、焦ってはいけない。そのぶんの体力は、いざ接近に成功したときに全部返してもらうつもりでいればいいのだ。



◆このくらいの間合いから、チャンスをうかがう



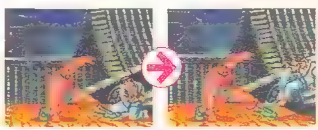
◆飛び込みが遅れたら、早めにこの技を出そう



◆足払いもかわせるハイスピードがベストだ

近づいてから、どう闘うか VS

接近することに成功したら、相手が考えるヒマがないよう、矢継ぎ早に技を出していこう。ドロップキックで飛び込み、着地してスグにまたドロップキックといった相手の意表を突く戦法も使っていきたい。相手を転ばせたら、ボディーアタックからの連続攻撃を狙おう。



◆反撃を封じるには、この技



◆相手の意表を突くなら、コレ

相手をダマす戦法もいい VS

スクリューを失敗してジャンプしてしまったフリをしてドロップキック、しゃがみ弱キックを出して（当てる必要はない）スグにしゃがみ強キックといったフェイントは意外に決まることが多い。ボディーアタックから小技を当てておいて、スクリューにいかずにキックといった変則コンビネーションも織り交ぜよう。



◆初心者は、よく引っかかる



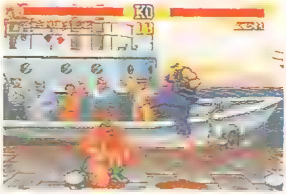
◆2発目のキックが相手の反撃を叩くのだ



ZANGIEF

ザンギエフVSケン 飛び込み攻撃を喰らうな

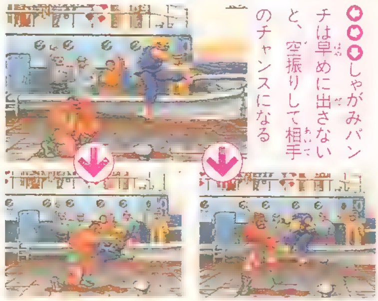
飛び込みや奇襲竜巻旋風脚からの連続技を喰らってしまうと、気絶後のダメージも合わせて軽く3分の2以上の体力を奪われてしまう。スキあらば飛び込みを狙ってくる好戦的なケンに対して、いかに的確に対空防御をするかが大切だ。



飛び込みや奇襲に対して大技を空振りすると、連続技のエジキになるぞ

序盤と終盤は待ちで 1P

COMの操るケンは放っておいても勝手に近づいてきてくれるので、そこを叩いていこう。起き上がりに飛び込んだりすると、見事なまでに、強昇龍拳で落とされるので、こちらから攻めるのは控えたほうがいい。飛び込みや強昇龍拳の空振りにヘッドバッドを当て、気絶したら投げというのが安全かつ確実な戦法だ。



しゃがみパンチは早めに出さないと、空振りして相手のチャンスになる



強昇龍拳をガードしたら、ヘッドバットだ



連続の飛び込みには　1歩踏み込んでコレ

中盤はスクリューチャンス 1P

ケンが垂直ジャンプや前後へのジャンプを繰り返しているとき（中盤にこの状態になることが多い）は、着地点にしゃがみ強キックを当てたり、スクリューを狙ってみよう。垂直ジャンプを狙うのはちょっと難しいので、狙うなら、こちらに向かってジャンプしてきたときだ。間合いが近すぎると跳び横蹴りを喰らうので、間合いの調節は慎重に。



ケンの着地地点を見極めて、立ちスクリュー



足の先が当たるように間合いを計ってキック

波動拳に飛び込むときは　1P

ケンの波動拳連射は、リュウに比べて発射間隔が長い。飛び込みが早すぎると波動拳以外の技で落とされてしまうので、少し間をおいてから飛び込もう。



1発目の波動拳をよけたら、一瞬待って　飛び込む。早く飛び込みすぎないように

基本は対リュウ戦と同じ　VS

波動拳をダブルラリアットでかわしたり、昇龍拳や足払いで攻撃されない間合いならばジャンプして少しずつ間合いを詰めよう。先読みの強昇龍拳や跳び横蹴りは確かに怖いが、近づかなければ絶対に勝利はないので、多少のダメージは覚悟で飛び込み攻撃を敢行だ。逆に飛び込まれたときは、対空攻撃に自信がなければしっかりガード。連続技が怖いからね。



先読みで飛び込む。やはり、これが大事だ



相手を転ばせたら、起き上がりに技を重ねよう



竜巻旋風脚の奇襲を喰らわないように注意せよ



多少のダメージにめげていてはイケナイぞ

ザンギエフお手軽連続攻撃

相手を飛び越すようにフライングボディーアタックで飛び込んで、しゃがみ弱パンチの地獄突きを連打。3～4発入ったところでしゃがみ強キックをタイミング良く出せば相手は転んでしまうので、次の飛び込み攻撃の布石にもなる。対COM戦でも使える技なので、ヘッドバッドで気絶させた後に狙ってみよう。しゃがみ強キックの前に立ち弱キックをはさんでもいいぞ。



地獄突きの後にスクリューにいく手もあるが、自信のない人は強コサックキックにしておこう



ZANGIEF

ザンギエフVS E.本田
必殺技対策が重要になる

ザンギエフと同じく接近戦タイプのキャラクタではあるが、通常技の攻撃力の高さと遠距離から一気に間合いを詰めて攻撃できるスーパー頭突きを考えると、少しばかり分が悪い。相手の動きをよく見て、素早く反応して技を出そう。



モーションの大きい技が多いザンギエフに、スーパー頭突きはツライ

強コサックキックを多用 1P

E.本田に対しても、こちらから飛び込んだりするのは控えたい。しゃがみ強キック（強コサックキック）を多用して、一定の間合いよりも接近させないように闘おう。遠めの間合いからでもジャンプやスーパー百貫落としで間合いを詰めてくることが多いので、すかさず強コサックキックで転ばせてしまうのだ。接近を許してしまったときも、強コサックキックを本田の目の前で出すことで、追い払うことができる。



遠めの飛び込みにもコサック



起き上かりにはとりあえずコサック　これ常識



本田を追い払いたいときもコサック　ああ便利

出足払いを誘え 1P

特定の間合いで立ち弱、中パンチを打つと、本田はそれに反応して出足払いを出す。そこに強コサックキックを当てて転ばせよう。本田が起き上がるまでに間合いを調節して起き上がる瞬間に再び立ち弱、中パンチでパターンにはめられる。間合いの調節が少し難しいけどね。



この間合いで技を空振りする

すると出足払いがくるので

戻りに強コサックを当てろ

特殊パターン対処法　1P

何度も闘っているうちに分かってくると思うが、本田は特殊な攻撃パターンを使ってくることが多い。それを利用してダメージを与えることもできるので、覚えておこう。連続払い蹴りには強コサックキック、連続飛び込みにはダブルラリアットかヘッドバッドで対処。百裂張り手には強コサックキックを当てられる。



⇧払い蹴りよりも少し早めに強コサックを出そう



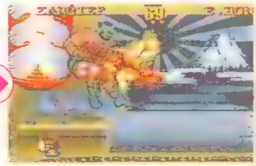
⇧相打ちになる確率が高いのが、ちょっと問題



⇧接近してきても、ナゼか投げ技にこない行動パターンがある



⇧そんなときは至近距離からジャンプを繰り返してくるので



⇧ヘッドバッドを当ててやろう。ダブルラリアットでもいい

中間間合いで闘え　VS

この相手に限っては、近づきすぎるとこちらが不利になる場合も多々あるので、少し間合いをとって闘うのが得策だ。単調にならないよう、タイミングをずらしながら強コサックキックで牽制し、ときたまジャンピングラリアットやドロップキックで飛び込もう。スーパー頭突きや投げ返しを狙ってくる場合もあるので、不用意に深く飛び込むのは危険だ。強のスーパー頭突きを連発されると、反応しづらいのでちょっと苦しい闘いになる。



⇧しゃがみ突っ張りに注意して、コサックで牽制



⇧頭突きが怖いので、飛び込みは慎重に…



⇧スーパー百貫落としは、ガードするのが無難



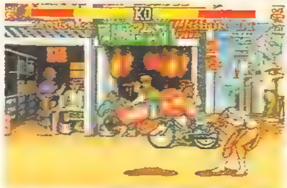


⇧⇧⇩接近できたら、めくりボディーアタックからの連続攻撃を狙っていこう



ZANGIEF

ザンギエフVS春麗
攻撃を外してはならない



スピードの差は大きい。的確な攻撃を当てていかないと、勝てないぞ

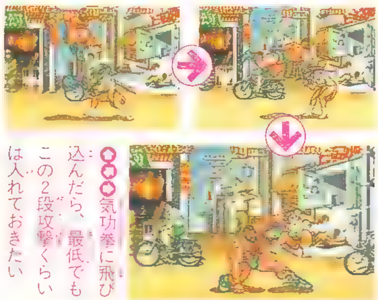
足払い系の技でちょこちょこと牽制しては離れ、ムキになって近づいていくと飛び込みからの連続技を狙ってきたりする。素早い動きに翻弄されて、モーションの大きな技を空振りしたりすると相手の思うツボ。的確な攻撃を心がけよう。

狙うは気功拳　1P

近づいて来た場合は、2〜3発小技を出して離れていくので、これはしっかりガード。飛び込みを落とすならヘッドバッドを使え。そのうち気功拳を連発するようになるので、そこを狙って飛び込もう。あまり近い間合いから飛び込むと、着地と同時に投げられてしまうことがあるので、多少、遠くから飛び込もう。



ダブルラリアットを決めるのも難しくはない



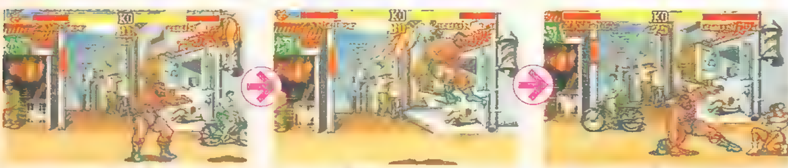
気功拳に飛び込んだら、最低でもこの2段攻撃くらいは入れておきたい



早めの立ち強パンチで対空防御ができる

三角跳びを誘う　1P

春麗が三角跳びをしたら、背中に後頭部を当てるような感覚でヘッドバッドを出す（そうしないと、飛翔脚には負けてしまう）。着地にしゃがみ攻撃（中キックがいい）を出すと、再び三角跳びをするのだ。ヘッドバッドで気絶したら投げて、起き上がりに中キックを空振りしよう。



このくらいの間合いで待ち

こんな具合にヘッドバッド

これで三角跳びを誘う

足払いに注意すべし VS

しゃがみキック系の技ばかり使い、絶対に飛び込んでこない春麗に対してはかなりの苦戦を強いられることになる。ヘタな飛び込み攻撃をしかけても余裕をもって返されてしまう。ハイスピードダブルラリアットや早めに出す飛び込み攻撃で春麗のペースを崩そう。



しゃがみ中キックをセコセコと打ってくることが多いのだ



ムキになって近付くと、これで転ばされてしまうことになる

空振りは命取り？ VS

春麗の素早い動きにつられて、強威力の攻撃を空振りするのにも注意したい。そのまま近寄られて、転ばされるか投げられてしまうのがオチだ。飛び込んできてくれたときは、ザンギエフにとっては数少ない攻撃のチャンスなのだが、ここでも対空防御をミスすると連続技のエジキになってしまう。



強攻撃を空振りすると、アッサリ投げられる



対空攻撃をミスするとヒサン

接近したら逃がすな VS

転ばせるなどして近づくことに成功したら、二度と間合いを離されないように攻めよう。足技で間合いを離そうとする春麗に対して、先読みのコサックキックやハイスピードダブルラリアットで攻撃を封じ、ボディーアタックから小技を当ててスクリューなど、ガードされてもいいから素早く技をつなぐ。飛んで逃げようとしたら、こちらの思うツボだ。



コサックキックで動きを止めてやろう



飛んで逃げようとしたら、ヘッドバットで撃墜



ボディーアタックでツブして　投げ返されないよう、弱攻撃　スクリューで大ダメージを



ZANGIEF

ザンギエフVSブランカ
機動力の差をどう補うか？

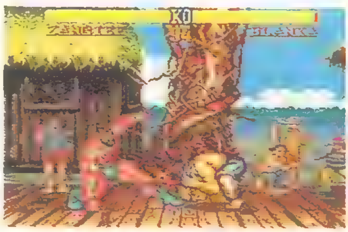
技のスピード、ジャンプ攻撃の強さなど、基本的な能力ではザンギエフのほうがはるかに劣っている。対戦においては、相手がミスをしてくれない限り、まず勝ち目のない組み合わせだ。対COM戦も、かなり辛い闘いになるのを覚悟せよ。



こちらの攻撃を当てるのが難しい相手だ。得意の接近戦でも分が悪い

ヘッドバッドを当てろ　1P

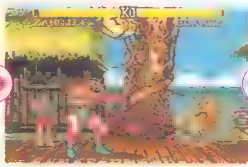
ブランカに対して、こちらから飛び込んでいくのは無謀な行為。飛び込み攻撃を当てることができても、次の技につなぐことは非常に難しい。歩いてくるところを立ちスクリューで吸い込むこともできるが、誰にでもできるというわけではない。ここはやはり、飛び込み攻撃にヘッドバッドを当てる作戦でいくべきだ。ヘッドバッドを狙える場面は下に紹介してあるが、間合いやタイミングがかなりシビアなので、自分で何度も試して体得してもらいたい。



歩いてきたらコレで牽制



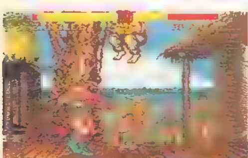
1発目で間合いを調節して



2発目がきたら、それを狙い



ヘッドバッドを早めに出そう



普通に飛び込んできたときは、1歩踏み込んでから…



素早くヘッドバッド。入力ミスをしないように気をつけよう



後半、頭上に飛ぶようにバーチカルローリングがきた場合も



最上点に達したと同時にヘッドバッドを出せば、落とせる

こまめに牽制せよ VS

間合いが離れている場合は、ローリングアタックを警戒して常に地獄突き（しゃがみ弱パンチ）を出していよう。中間間合いでは、ブランカの牽制技のスキを突いて強コサックキックで転ばせる作戦をとろう。転ばせることに成功したら、飛び込みから一気に勝負をかける。投げはめも辞さないくらいの根性が必要だ。



地獄突きで、ローリングアタックを牽制する



バーチカルは、ジャンプ＋パンチでも落ちる



ヘッドバッドも狙いたい。反応できればだが…



ブランカの攻撃を先読みして転ばせたいが…

飛び込む場合は… VS

遠めの間合いから飛び込む場合は、ジャンピングラリアットを使おう。手の先を当てるように飛び込むと、返されにくい技だぞ。接近している場合（特に相手が転んでいる場合は）はフライングボディーアタック。返されることも多いが、うまく当たれば連続攻撃につなげる。



バーチカルローリングにも勝つことが多い



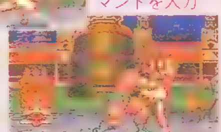
起き上がりには、この技で飛び込んでいこう

スクリュー講座① ジャンプスクリュー

最もコマンド入力が楽なのが、この方法。ジャンプ中に十字ボタンをグリグリ回すように押しながら、パンチボタンを連打しよう。ジャンプと同時にドロップキックなどを出し、相手がひるんでいるうちにスクリューを決めてしまう、といった具合に、奇襲としてたまに使うのが効果的だ。



飛び込み攻撃を狙ったようなフリをして、コマンドを入力



着地と同時にスクリュー。相手はボーゼンとしてしまう

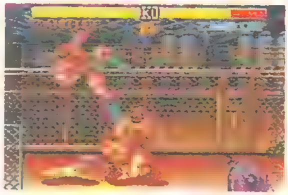


ZANGIEF

ザンギエフVSザンギエフ

自分がイヤな闘い方をせよ!

同じ必殺の間合いを持つ者同士。熟練とテクニック、これまでに闘ってきた場数が勝負を決める。自分がやられるとイヤな戦法は、相手にとってもイヤなもの。そんな闘い方を基本として、相手の意表を突く奇襲を織り交ぜていこう。



○激しい打撃技と投げ技の応酬になる。相手の意表を突いて技を当てろ!!

ドロップキック攻め　1P

垂直ジャンプからのドロップキック攻めが最も簡単で勝率の高い戦法。最初のドロップキックを当てたら、着地してスグにドロップキック。この2発目の着地にスキができるのが怖いが、意外に反撃されないのだ。2発目のドロップキックの着地の瞬間にスクリューを狙ってみるのもいい。ドロップキックを3発当てると気絶することが多いので、すかさず投げてしまおう。



○1発目が当たったらジャンプしてスグ2発目を



○接近してくるところにジャンプしてドロップキックを当て

○着地するまでの間にスクリューのコマンドを入力しよう

○着地と同時にスクリュー。高レベルでも決まりやすいぞ

ラリアットを誘う　1P

近めの間合いでしゃがみ強キックを出すと、ハイスピードダブルラリアットを誘うことができる。ハイスピードダブルラリアットの終了を狙って、攻撃しよう。連続でハイスピードラリアットを出されたら、近づいてきたところを投げてしまうこともできるぞ。



○ラリアットの終了を狙って転ばせてしまう



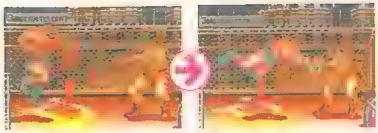
○目の前まで接近してきたなら、投げてしまえ

近づき方に工夫を VS

ザンギエフ同士の対戦で、お互いに立ちスクリューを狙うのは、それはそれで楽しいが、真剣勝負では立ちスクリューにこだわっていたのでは勝率は上がらない。スクリューの間合いには注意しつつ、意表を突いた飛び込み攻撃やダブルラリアットなどで間合いを詰め、そこからスクリューにつないでいこう。

連発で意表を突く VS

ドロップキックなどを連発して相手をひるませる戦法もOK。対空防御が甘い相手ならば、一気にたたみこむことだってできる。ラリアットは怖いけどね。



対空防御されにくい技で飛び込んでいこう



相手の足払いをかわして、逆に転ばせてしまう



他のキャラに対しても有効な連続飛び込み技



ドロップキックの着地を狙ってくる相手に、登り蹴りのようなドロップキックをおみまいしてやる

スクリュー講座② [illegible]スクリュー

何か技を当てておき、その技が出ているうちにコマンドを入力。技の終了と同時にスクリューが炸裂する。飛び込み攻撃のニードロップや、立ち弱キック、しゃがみ弱キックを当てておいてのスクリューがよく使われるが、それ以外の技からスクリューにつなぐこともできる。当てる技によってコマンド入力のタイミングも変わってくるので、いくつかのパターンを練習してタイミングを会得するのがいいだろう。



技を入力する時間的余裕はかなりある



こちらはヘタをすると連続攻撃を喰らう

ZANGIEF VS ZANGIEF



ZANGIEF

ザンギエフVSガイル 待たれると非常にツライ！

ソニックブームとしゃがみ中キックを主体とした攻防のコンビネーションが確立されているガイルに対してザンギエフは絶対的に不利。特に画面端で待ち戦法に入られると付け込むスキはほとんどない。数少ないチャンスをモノにするのだ。



分が悪い闘いだけに、勝ったときの喜びは大きい。しかし…ツライ！

近づいてきたらチャンス 1P

画面端でソニックブームを連射しているときは、手を出さないほうがいい。人間と違って、ソニックを撃って間合いを詰めるという戦法までは使ってこないので、こちらも反対の画面端でソニックをかわすのに専念しよう。チャンスが訪れるのは、ガイルが間合いを詰めてきたとき。このときに飛び込むとドラゴンスイープを出して、こちらの攻撃を喰らってくれることが多いのだが、サマーソルトキックで撃墜される場合もある。そこで、下の写真で示した間合いで垂直ジャンプしてドラゴンスイープを誘い、即座に飛び込むという戦法をとろう。間合いさえしっかり覚えておけば、サマーソルトを喰らわないで一方的に攻撃できるぞ。



近づかれすぎたら、この技で追い払おう



垂直ジャンプの後、即座に飛び込むのがポイント。これならサマーソルトを喰らうことはない

リードしたら要塞と化せ 1P

上記の戦法である程度ガイルの体力を奪ったら、こちらがガチガチの待ち戦法を使う番だ。この状態ではガイルは積極的に近づいてきて飛び込みや投げを狙ってくる。飛び込みは立ち強パンチか立ち強キックで落とし、投げ狙いの接近はしゃがみ強キックで押し返そう。



余裕を持って撃墜してやろう



スクリューを狙ってもいい

ソニックのスキを突く VS

ソニックブームを撃った直後にスキがあるとはいっても、そのスキに攻撃を叩き込むのは非常に難しい。大事なのは、次のソニックまたはサマーソルトキックのためが完了するまでにこちらの技が届く間合いに接近することだ。相手の対空攻撃ミスを誘うためにも、飛び込みのタイミングを研究しよう。



攻撃ではなく防御の手段として使っていこう



必殺技のためが完了する前に間合いを詰めろ



ハイスピードダブルラリアットで足技をかわす



運試し(？)にジャンプスクリューなんかも使え

強コサックキックでチャンスを VS

盛んにしゃがみキックで牽制してくるガイルに対しては、その足をしゃがみ強キックで狙うという戦法もある。間合いが近ければ、ソニックを撃つ瞬間を読んで果敢にしゃがみ強キックを狙おう。



ガイルがソニックや足技を出すところに

しゃがみ強キック。スルドク読んで当てろ

スクリュー講座③ ガード(喰らい)スクリュー

接近戦で相手の攻撃を喰らう、またはガードしたとき、各々の状態から回復するまでの間にコマンドを入力し、立ち直ると同時にスクリューを決めるというものだ。入力はジャンプスクリューと同じような感覚でOK。なかなかとっさにコマンドを入力できるものではないが、モーションの大きな技や飛び道具を近距離で出された場合は狙ってみよう。対COM戦で簡単に練習することができるぞ。



技を入力する時間的余裕はかなりある

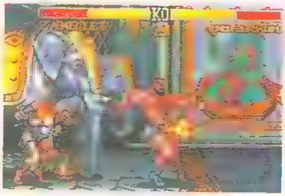


こちらはヘタをすると連続攻撃を喰らう



ZANGIEF
ザンギエフVSダルシム
体力勝負に持ち込みたい

伸びる手足とヨガファイヤーを武器にザンギエフの接近を阻むダルシム。ガムシャラに前に出るだけではザンギエフの得意とする間合いにまで近づくことは不可能だ。体力の半分は犠牲にする覚悟で相打ちをとりながらジワジワ近づこう。



前作と比べれば実力差は縮まっているのだが、それでも苦労させられる

テレポートが攻めどころ　1P

対COM戦では一定の間合いを保ちつつダルシムを画面端に追い詰めていこう。そのうちヨガテレポートを使うので、出現地点を見極めて攻撃だ。一度転ばせたら、起き上がりに飛び込んでヨガテレポートを誘うこともできる。この戦法だけでかなりの体力を奪えるぞ。



COMダルシムのテレポートは最高のチャンス



立ち強キックもいい



遠ければこの技で



少し早めに飛び込んでテレポートを誘う　必ず反対側に現れるので、先読みで歩いていって投げる

ドリル頭突きを誘う　1P

ダルシムがジャンプしているときに一定の間合いにまで歩いて近づくと、ドリル頭突きとドリルキックを誘うことができる。間合いさえつかんでいればガードすることは簡単なので、しっかりガードしてから反撃しよう。ドリルキックに反撃するのはちょっと難しいので、狙うならドリル頭突きのほうがいい。



ドリル頭突きがきたら、しっかりとガードしておいて…

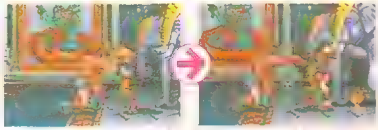
着地したところを、すかさず投げてしまうのがいい戦法だ

反復動作を狙う　1P

COMダルシムには同じ技を何度か繰り返して出すクセがある。ズームハイキック、しゃがみズームパンチ、スライディングを連続で使ってくることが多いので、1発目をガードしたら2発目を狙って強威力の攻撃をを当ててやろう。タイミングを間違えなければ一方的に勝つことができるのだ。



相打ちになることも多いが、狙う価値はある



こちらはほぼ一方的に勝てるので、迷わず狙え

とにかく近づけ！　VS

対戦では体力差にモノを言わせて接近戦に持ち込まなくては勝ち目がない。執拗なダルシムの攻撃をかいくぐって接近するのは容易ではないが、2種類のダブルラリアットとあらゆる技、タイミングの飛び込み攻撃を駆使して間合いを詰めていこう。接近することに成功したら、連続飛び込み攻撃から矢継ぎ早に技をつなぎ、投げやスクリューを狙うのだ。



素直に飛び込むのみでは一生近づけないぞ



スキを突いたら、一気にスクリュー狙いも



ダブルラリアットでダルシムの足を狙う



ハイスピードダブルラリアットも使っていこう

相打ちを狙え　VS

飛び込み攻撃でダルシムの伸ばした手足を狙うのも有効な戦法だ。お互いの技の種類、技を出すタイミングで勝つか負けるか、または相打ちと結果が変わってくるので、要は読みの勝負になる。ボディーアタック、ドロップキック、ダブルニードロップを使い分けていこう。



うまくいけば一方的に勝てることもある



早めに技を出さないと、相打ちをとれないぞ



ZANGIEF

ザンギエフVSバイソン
攻めさせて叩く戦法で

素早く間合いを詰める必殺技を持っているものの、こちらが待ち戦法をとっている限りはそうそう攻めてはこられない。気分的に、ほんの少しだが楽に闘える相手だ。特に対COM戦は鼻唄まじりでも勝つことができてしまうぞ。



◆異種格闘技戦はプロレスラーが若干有利か？足技を駆使して闘うのだ

投げ技だけで楽勝　1P

ひたすらしゃがんで待ち、ダッシュアッパーにきたところを投げる（十字ボタン斜め下＋中、強パンチ）。しゃがみ状態からも投げが打てるザンギエフならではの戦法だ。高レベルでは、投げた後にズカズカ近づいていって、ダッシュアッパーを誘うこともできるぞ。



◆ダッシュアッパーが来たら、ホイッと投げる



◆同じく、ガシッと地面に叩きつけることも…

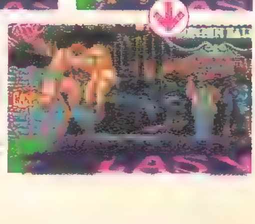


◆高レベルのバイソンは起き上がった時に相手が近くにいるとダッシュアッパーを出すことが多い

スクリュー狙いもOK　1P

ラッシュ状態に入ったバイソンはスクリューの練習にもってこい。ダッシュ攻撃をガードしてガードスクリュー、ダッシュアッパーにしゃがみ中キックを当てて（弱キックを当てるとヘッドボマーを喰らう可能性が高い）固めスクリューの練習をしよう。投げだけで勝つよりも、スッキリするし、カッコイイ。





◆◆◆対戦でも使える技なので、COMを相手に練習しておくといいだろう

足技でしつこく牽制 VS

遠い間合いではしゃがみキックでダッシュ攻撃を牽制。歩いて近づいてきた場合は、こちらのしゃがみキックにレッグクラッシャーを合わせようとしている場合が多いので、それを逆手にとって飛び込むのもいい作戦だ。ダッシュアッパーからヘッドボマーを狙ってくることもあるので、そのときは対COM戦のときのように素早く投げてしまえ。ダッシュ攻撃を完璧に封じるのが重要だ。


バイソンは、うかつにダッシュできない


ダブルラリアットも交ぜて使うのがいい


ヘッドボマー狙いのダッシュアッパーは


慌てず騒がず、投げのエジキにしてやろう

飛び込みは慎重に VS

アッパー系の技を使ったバイソンの対空防御はかなり強力。正面から飛び込むと大抵、落とされてしまうので、飛び込みは相手を転ばせたときに狙うのが得策だ。至近距離から連続して飛び込むと対空防御をミスしてくれることも多いので狙ってみよう。ただし、バイソンの投げ技（つかみ技）はかなり強力なので、喰らいヘッドボマーには要注意だ。


うかつな飛び込みは高い位置で落とされる


早めに技を出せば当たるが、その後が怖いぞ

スクリュー講座④ 立ちスクリュー

十字ボタン1回転＋パンチボタン。普通に考えるとジャンプしてしまうはずのスクリューのコマンドが何故入るのか？　その秘密はパンチボタンを押すタイミングにある。他の必殺技はコマンドの十字ボタン部分を入力してからボタンを押すことで入力が完了するが、スクリューはちょっと違う。十字ボタンを右から時計回りに入力する場合、左上を入力する直前にパンチボタンを押して、そのままスグに上まで入力することでコマンド入力が完成するのだ。問題はこれを素早くできるかどうか。こればかりは、指に感覚を覚えこませる以外にない。練習あるのみだ。


これこそスクリューのダイゴ味である

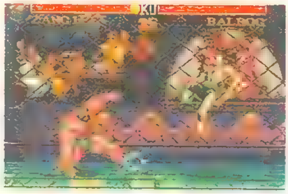


ZANGIEF

ザンギエフVSバルログ

攻撃力の差を見せつけろ

全格闘家中ナンバーワンの素早さを誇るが、攻撃力が極端に低いので、手数の多さで攻めてくる。ちょこまかした動きに翻弄されることなく、冷静に技を当てよう。こちらの一撃は、バルログの一撃に比べてはるかに重いのだから。



⇦COMが操っても前作より弱い なぜ、ここまでパワーダウンしたのか

三角跳びにヘッドバッド 1P

ときおり仕掛けてくる攻撃をガードしつつ、じわじわと端に追い詰めよう。すると必ず三角跳びにくるので、真下に入り込むようにしてヘッドバッドを当てる。三角跳びの動きはかなりゆっくりなので、多少離れていても歩いていってヘッドバッドが間に合う。そこから一気にパターンにはめてしまうのだ。



⇧ジワジワと前に出て、端に追い詰めよう



⇧三角跳びをしてきたら、真下に入り込んで撃墜

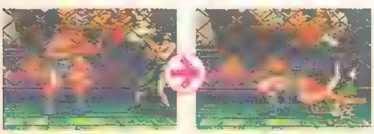




⇧⇨⇩三角跳びをしてきたとき、多少遠くにいても歩いていけば間に合う

バックスラッシュを誘うには 1P

ヘッドバッドで気絶させた場合は投げた後の起き上がりに、そうでない場合は着地を狙ってドロップキック（当てる必要はないので早めに出す）。するとバックスラッシュを誘うことができる。足の遅いザンギエフでも画面端でなら余裕でバックスラッシュの終了直後を投げることができるので、そこからまた起き上がりにドロップキックで飛び込もう。



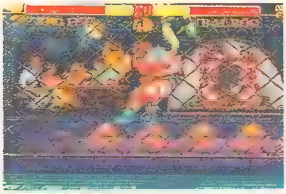
⇧気絶してたら、とりあえず投げてしまってから



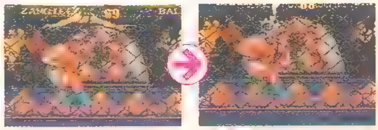
⇧着地を狙って飛び込む。少し早めがいいぞ

イズナ、バルセロナ対策 1P·VS

バルセロナアタック、イズナドロップともにヘッドバッドで撃墜することはできるが、問題はタイミング。COM戦ではバルセロナにヘッドバッドを合わせるのは簡単だが、イズナドロップには合わせづらい（バルログが一度画面外に消えてしまうため）。対戦ではヘッドバッドを誘われて着地を攻撃される危険もあるのだ。バルログが遠くから飛んで来た場合は、後ろに飛んでジャンピングラリアットを出すのが安全策だ。



↑気絶させる可能性もあるので、ヘッドバットで落としておきたいところ



↑バルセロナなら、このタイミングで…　↑素早くヘッドバッド確実に落としたい



↑遠くから飛んで来たら、逃げジャンプ攻撃だ

遠ければ地上戦 VS

リーチの長いバルログはザンギエフの間合いの外から攻撃を当てようとしてくることが多いが、その攻撃をしゃがみ強キックで返すことができる。相打ちになったとしても攻撃力で勝るザンギエフの方が有利だ。ラウンドスライダーやローリングクリスタルフラッシュも返せるので、どんどん狙っていこう。



↑相打ちよりも、勝ってしまう確率が若干高い



↑面白いように打ち勝てるのだ

近づいたら飛び込み VS

近づいたら飛び込みからスクリューを狙っていこう。至近距離から飛び込めば、バルログは対空防御がしづらい。ガードさせたら小技を当てておいてスクリュー。バックスラッシュ以外に無敵技を持たないバルログはなかなか脱出できないぞ。反撃してくるのを見越して、ハイスピードラリアットやしゃがみ強キックを出してみるのも面白い。



↑考えるヒマを与えないように連続で飛び込もう



↑遠めの間合いからは、おなじみのこの技で



ZANGIEF

ザンギエフVSサガット
多彩な対空攻撃をどうかわすか

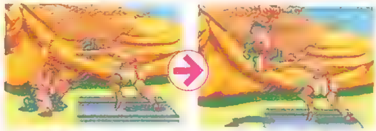
通常の飛び道具よりも高いところを飛ぶタイガーショットは、先読みなくしては飛び越えるのが難しい。しかも、飛び込んだ先には、タイガーアッパーカットを始めとする強力な対空攻撃が待っている。接近するのに苦労させられる相手だ。



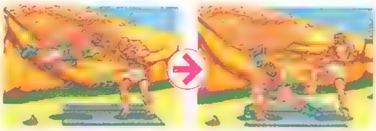
大柄なクセに素早い攻撃を繰り出してくるのでガードには細心の注意を

2発目に飛び込め　1P

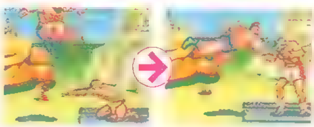
COMの操るサガットも他の飛び道具を持つキャラと同じように、タイガーショットを連射するクセがある。ただし、飛び込みに対する反応はどのキャラよりも敏感で、おまけに確実にタイガーアッパーカットで対空防御をする。タイガーショットを撃ってきたら、1発目はしゃがんでやりすごし、タイミングを計って2発目に飛び込もう。後半はグランドタイガーショットも交ぜてくるが、やはり飛び込むのはタイガーショットをやりすごしてからにしよう。



1発目をやりすごし　すかさず飛び込もう



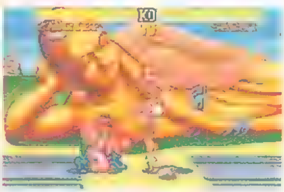
うまく飛び込んだら、おなしみの2段攻撃



この場合は早めに技を出せ



転ばせたら、起き上がりには、しゃがみ強キックを重ねよう　たまに当たる



接近して打ってくる通常技はしっかりガード　ヘタに反撃しちゃダメだ

2発目にヘッドバッド　1P

序盤には遠い間合いから連続してジャンプ弱キックで接近してくることがよくある。1発目がきたらヘッドバッドの準備をし、2発目に当ててやろう。



モヒカンの先っちょでこするような感じて出す

じわじわと近づけ VS

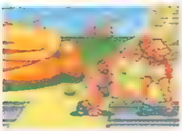
人間が相手の場合、相手はこちらが飛び越そうとするのを承知でタイガーショットを撃ってくる。弱タイガーを飛び越そうとすると、続いて撃ってくる強タイガーにあっさり撃墜されてしまうので、うかつに飛び込んではいけない。ダブルラリアット等で、飛ばずにかわして近づいていくのが安全だ。

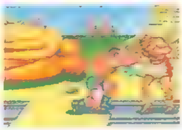

タブルラリアットでタイガーショットをかわせ


近づくためなら、相打ちも辞さない覚悟で

あくまで接近戦で VS

近づくことに成功したら、サガットのほぼ目の前（投げられてしまわない程度の距離）で闘おう。出ている時間が長い強威力の技を主体にして、タイガーアッパーカット等での反撃を封じ込めてしまうのだ。背の高いキャラクタなので、普段はあまり使わない立ち技も織り交ぜると当たってくれることが多い。反撃のスキを与えずに攻めきってしまいたい。


中、強のコサックキックを狙ってみよう


しゃがみパンチも、反撃を封じやすい技だ


意表を突いてこんな技も出そう。やられた方はかなりムッとするはずだ


固めスクリューも狙いたい

スクリュー講座⑤ その他のスクリュー

技をわざと空振りして、その間にコマンドを入力。反応してガードの姿勢をとった相手や、空振りのスキを狙って近づいてきた相手を吸い込んでしまうという使用法もある。ハイスピードラリアットで近づいて、そのままスクリュー、起き上がりに入力しての起きスクリューなどチャンスは色々だ。


入力が楽な立ちスクリューといった感じ


強引に近づいてスクリューに持ち込め



ZANGIEF
ザンギエフVSベガ
近づいて一気にたたみこめ

悪の帝王だけあって、その必殺技はどれも強力だが、すべてため系の技なので人間が操る限りはそれほど恐ろしくない。恐ろしいのはCOMが操った場合。必殺技をいつでも自由自在に出してくるので、厄介なことこのうえないのだ。



ダブルラリアットでサイコクラッシャーを落とせるのがラッキーである

飛び込みを待って迎撃　1P

いきなり近寄って投げにくる場合があるので、危険を察知したらある程度引きつけてからしゃがみ強キックをガードさせて阻止。そのうち飛び込んでくるので、間合いに合わせて、しゃがみ強キックやヘッドバッドで撃墜しよう。転ばせたら、早めの飛び込み攻撃をしかけて、そのまま固めスクリューにつなぎたい。



いきなりの投げを阻止するには、やはりしゃがみ強キックが役に立つ



ヘッドプレスをガードしたら、即ヘッドバッド



トマホークキックには、真下に入り込んで使え



着地を強コサックキックで転ばせるチャンスも

ボディーアタックを連発　1P

ベガを転ばせたら、ボディーアタックで飛び込んでみよう。反応してサイコクラッシャーアタックを出すが、ボディーアタックのほうが勝つ。着地したらすぐに反対側に飛んでボディーアタックを出すと、再びサイコクラッシャーで自滅してくれる。タイミングが命の技だ。



パイルドライバーで投げてからすぐ近づいて飛び込むのが、タイミング、間合いともにバッチリだ

サイコにはラリアット 1P・VS

サイコクラッシャーはダブルラリアットで完璧に落とすことができる。もし、間に合わずにガードしてしまった場合でも、ガードが解けると同時にハイスピードダブルラリアットを出してみよう。COMの操るベガはほぼ確実に喰らってくれるし、対戦でも、相手が投げを狙ってきた場合にはカウンターでヒットする。



サイコを使ってきたら、ダブルラリアットだ



いわゆる「サイコ投げ」を叩くことができる

防御を固めて待て VS

不意をついてのダブルニープレスやサイコクラッシャーアタックが怖いので、ガードを固めつつ、ちょっとずつ前進。ダブルニープレスやヘッドプレスをガードした後は間合いを詰めたり反撃するチャンス。ガードの上から多少の体力を削られても気にせずマイペースを保とう。ダブルラリアットをいつでも出せるように準備しておくのも忘れずに。



ヘッドプレスには、無理に反撃しないこと



飛び込みには、スキあらばヘッドバット

連続飛び込みで押す VS

接近することができたら、連続飛び込み攻撃でガンガン押そう。確実な対空攻撃をもたないベガは、ガードせざるを得なくなるケースが多い。そうなったらしめたもの。固めスクリューを狙え。脱出策として喰らい投げを狙ってくることが考えられるので、高い打点で攻撃が当たった場合は小技で投げを防げ。



連続で飛び込まれると、ベガは対処にこまる



飛び込んでおいて　投げにいってもいい

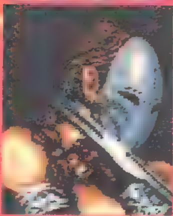


ボディーアタックで上から押しツブして、次の技につなげ



ハイスピードラリアットで足技をかわしつつ近づこう

攻略編 この男には勝利がふさわしい

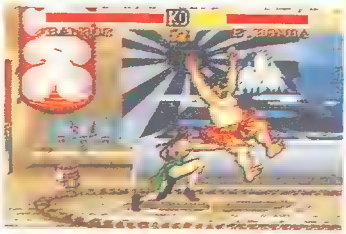


BALROG バルログ

12人のキャラクタの中でもっとも素早い動きを誇り、唯一武器を手にして闘うファイターバルログ。華麗なる彼に敗北は似合わない！

基本的な闘い方 スピードでかく乱しつつスキを狙う

前作でさえ素早い動きでプレイヤーを悩ませたバルログが、ターボのスピードアップによって、もはや驚異的ともいえるスピードで動き回れるようになった。この動きの素早さを活かして、相手のスキを攻撃し、反撃のスキを与えないほど攻めたてるのが理想的な闘い方だ。



バルログはとにかく素早い

空中戦で強さを発揮

バルログは、地上での闘いよりも空中戦でその強さを発揮する。必殺技のフライングバルセロナアタックやイズナドロップはスキが大きいとはいえ、やはりジャンプしている相手に対してかなり有効だし、なんといってもバルログには空中投げのスターダストドロップがある。ジャンプ中に出るキック攻撃もかなり強く、結構色々な技を返すことができるのだ。

フライングバルセロナアタック



攻撃の後にスキがある

イズナドロップ



地上の相手も投げてしまう

スターダストドロップ



投げの間合いが結構広いぞ

スキあらば投げてしまえ

通常攻撃の攻撃力が低いバルログにとって、投げ技で与えることができる大きなダメージは、試合の勝敗を左右すると言っても過言ではない。相手を投げることができる間合いは、他のキャラクタに比べて若干狭いものの、バルログにはそれを補って余りあるほどの動きの素早さがある。相手を攻撃して、スキを見せたらすかさず投げてしまおう。



攻撃でスキをさそって…

◆攻撃を喰らっている間に近づいて…

レインボースープレックス

◆投げてしまうことがたやすくできるのだ

必殺技を使いこなせ

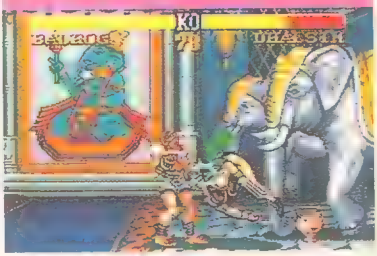
必殺技はどれもスキが大きく反撃されやすいのでむやみやたらには使わないほうがいい。投げ技の後などの、相手が起き上がるスキに出すようにして、反撃されないようにしよう。決まればかなり強力な技ばかりなので、しっかりためて、相手がスキを見せたり、反撃の余裕がないときにいきなり出せるようになろう。

イズナドロップ



◆無敵の必殺技以外なら結構投げることができる

ローリングクリスタルフラッシュ



◆相手の体力を防御の上から減らすことができる

ボーナスステージ

車を破壊するステージとレンガを崩すステージは、立っている状態での強パンチか強キックを連打するのが、もっとも効果的だ。タルを壊すステージでは、しゃがみ強キックをタイミングよく出せば、結構壊しやすい。バルログには、1回で2発当たるような技がないため、地道に壊すしか方法がない。



◆強攻撃で地道に壊すしかないぞ

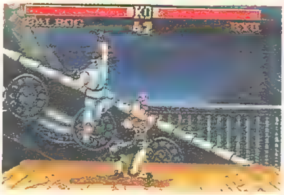


◆タイミングが難しいけど、うまくいけば全部壊すことができる



BALROG
バルログ VS リュウ
わずかなスキを突いて攻撃せよ

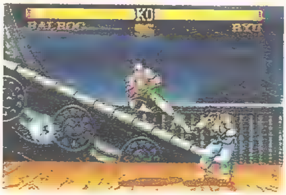
攻撃力が高く、上昇中は無敵という強力な必殺技を2種類も持っていて、さらに飛び道具まで使えるリュウは、バルログにとって強敵というより、むしろ天敵といえるキャラクタ。正面からまともに向かっていくのは無謀に等しい。



上昇中無敵の必殺技を2つも持っているかなりの強敵キャラクタ

波動拳を飛び越せ　1P

コンピュータのリュウは、波動拳を多用してくる。実はこの波動拳を撃った後の硬直時間が、バルログにとっては絶好の攻撃のチャンス。ほとんどの場合、数発連続で撃つので、1発目を少し離れた場所で飛び越えて、2発目のモーションに入った瞬間にリュウの懐に飛び込むようにジャンプすれば、硬直時間中に着地することも可能だ。硬直時間は一瞬なので、うまく懐に飛び込むことができたらすかさず投げてしまおう。



波動拳を飛び越えてジャンプキック。近すぎると投げられてしまうぞ



慣れれば波動拳の硬直時間中に着地することも可能。すかさず投げる

背後に回って投げ　1P

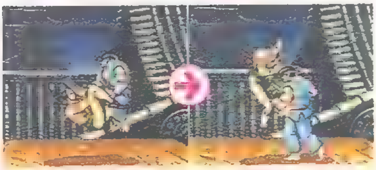
リュウに限らずコンピュータのパターンとして、倒れた状態から起き上がるときに近くにいると、何かしらの技を出すくせがある。リュウの場合、ほとんど昇龍拳か波動拳か強キックを出してくるので、技が出る前にジャンプして頭上を飛び越えれば、スキだらけの背中を投げることができる。ジャンプのタイミングは完全に起き上がる一瞬前のグラフィックのとき。それより早いと振り向いてから攻撃してくるので技を喰らってしまう。



コンピュータのリュウは起き上がると同時に何か技を出すことが多い。そのスキに投げてしまうのだ

常に昇龍拳を警戒せよ　VS

昇龍拳は出た瞬間から無敵になるので、バルログの攻撃技はすべて一方的に負けてしまう。しかも、リュウの昇龍拳は、かなり攻撃力が高いので、かなり手痛いダメージをうけてしまうのだ。対戦では、起き上がるときやこちらの攻撃を予測して、打ってくることが多い。確実に昇龍拳が出せる人と対戦するときは、スキの大きな必殺技やワンパターンな攻撃は絶対しないようにしよう。



起き上がり昇龍拳があるので攻撃しにくい



攻撃を読まれてしまうとかなり強敵だぞ

壁ぎわに追いつめられるな　VS

壁ぎわに追いつめられて、波動拳を飛び越えると昇龍拳で撃ち落とされることが多い。波動拳のモーションに入った瞬間に、背にした壁に壁向かいジャンプをすれば逃げることができる。ただし、スペインでは金網にジャンプしてしまうので、逃げるのは非常に困難になる。



壁ぎわに追い詰められたら、とりあえず壁向かいジャンプで逃げてしまおう

大技のスキを突け　1P·VS

一見スキがなさそうなリュウだが、波動拳を撃った直後と昇龍拳やしゃがみ強キックを空振りした後などに、結構大きなスキがある。バルログの素早い動きなら、そのスキを突くのはそれほど難しくはないはずだ。一瞬のスキを狙って投げられるようになれば勝てるだろう。



この3種類の技は、結構スキが大きい。バルログのスピードならスキを突いて投げることも可能だぞ



BALROG
バルログ VS ケン
大技をかわしてスキを突け

ケンはリュウと比べると、動きが若干素早く、そのスピードを活かした連続攻撃がかなり強力なキャラクタ。特に昇龍拳を絡めた連続攻撃の破壊力はすさまじく、防御力の低いバルログは、1回でも決められるとたんに立場が苦しくなる。



闘い方としては、リュウと同じことがいえる。必殺技は必ず防御せよ

行動パターンを覚えろ　1P

コンピュータのケンは、同じ動きを何回か繰り返したり、必殺技を多用してくるので、慣れればリュウよりも若干闘いやすいだろう。防御をしっかりと固めて、竜巻旋風脚の後などに打つ昇龍拳を待ち、降りてきたところ投げる闘い方が一番確実だ。ただし、防御をしくじったりするとかなり手痛いダメージをくらってしまうし、防御ばかりしているといきなり地獄車で投げられてしまうこともある。

竜巻旋風脚



この後に昇龍拳を打つことが多いぞ

昇龍拳



降りてきたところを投げてしまうのだ

連続技に注意せよ　VS

昇龍拳を絡めた連続攻撃を使いこなす人を相手にした場合、バルログはどうしても防御にまわらざるをえなくなってしまう。それくらいケンの連続攻撃は、バルログにとってイヤな攻撃なのだ。特に飛び込み強パンチアッパー昇龍拳と呼ばれる連続攻撃は、運が悪いと途中のアッパーで気絶してしまうことがある。気絶してしまったら、後はなすすべもなく再び連続攻撃をくらって、勝つ見込みはほとんどなくなってしまうのだ。

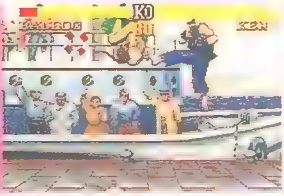
飛び込み強パンチ　→　アッパー　→　昇龍拳



リュウとケンが使う強力な連続攻撃。1回でもくらうとバルログの体力はほとんど奪われてしまう

うかつなジャンプは禁物　1P·VS

ケンとリュウには、空中竜巻旋風脚があるので空中戦も結構強い。ジャンプしたケンやリュウに空中投げを狙って近づくと、この技を喰らってしまうことが多い。リュウと比べてケンの強と中の昇龍拳は、斜め前方へ飛び上がるため攻撃有効範囲がかなり広い。多少間合いが離れているからといってうかつにジャンプすると昇龍拳で撃ち落とされてしまう。



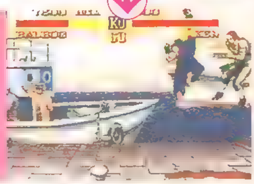
空中竜巻旋風脚

空中戦も強いのだ



こんなに離れていても…

ケンは画面中央で昇龍拳を打っても…



昇龍拳が当たる

画面の端にいたバルログに届いてしまう

主に中パンチで闘う　VS

対戦でのケンは、ジャンプして飛び込んでくる場合、連続攻撃を狙っていることが多く、キャラクタが重なる前に攻撃してくることは結構少ないので、上に爪をのばす立ち中パンチで落とせる。



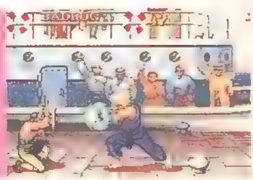
バルログの数少ない上方向に攻撃する技。主に対戦でよく使うぞ

闘いの主導権を握れ　VS

連続攻撃や空中竜巻旋風脚があるのでうかつに攻撃できないのは確かだが、守ってばかりいては、かえって不利になるばかり。むしろ1発や2発の昇龍拳は覚悟の上で、息をつくひまも与えず攻撃し続けよう。相手が防御したらすかさず投げ技を狙い、防御しそこねたら中パンチなどを連打して気絶させてしまおう。相手に動きを読まれないように注意しながら、バルログのペースで闘おう。



とにかく昇龍拳のコマンドを入力するスキを与えないようにしよう



壁ぎわに注意

壁ぎわは昇龍拳がよけにくいので注意せよ



防御は確実に

すべての攻撃を防御するつもりで闘おう

BALROG VS KEN

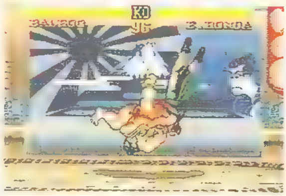


BALROG

バルログVS E.本田

パワーの差をスピードで補え

攻撃力、防御力ともにバルログをはるかに上まわるパワフルなスモウレスラーE.本田。しかし、パワフルなぶん動きがかなり鈍いので、つけこむスキは十分にある。相打ちに細心の注意をはらいながら、スピードを活かして闘おう。



本田は動きが鈍いので、イズナドロップで投げるチャンスがわりとある

連続攻撃で気絶させろ 1P

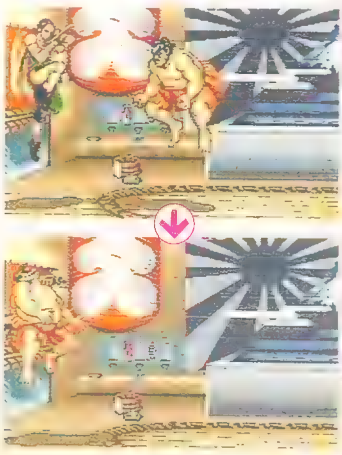
コンピュータに限らず本田は防御の反応が若干鈍い。ジャンプ攻撃などがヒットしたらすかさずしゃがみ中パンチやしゃがみ中キックを連発してみよう。バルログの中威力の攻撃は、スキが小さいので2〜3発続けて入ることが多く、相手を気絶させるのにかなり有効なのだ。



ジャンプ攻撃が入ったら、すかさずしゃがみ中パンチを気絶するまで連打し続けよう

壁ぎわでジャンプパンチ 1P

本田の必殺技は、タイミングと間合いさえ良ければ、ジャンプ攻撃で反撃することができる。壁ぎわでバックジャンプ攻撃をタイミング良く出すだけで勝てることが多い。この時の攻撃は空中投げが狙える中か強のパンチが有効だ。



本田がジャンプしたら…

空中投げを狙ってみよう



バックジャンプ攻撃

スーパー頭突きに注意　1P・VS

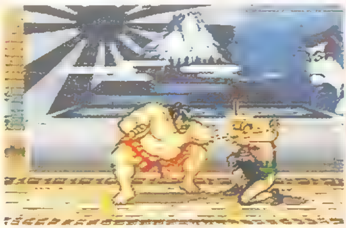
スーパー頭突きの破壊力は、防御力の低いバルログにとってかなり脅威的。しかも密着した状態で出されると、2発連続で入るので、運が悪いと気絶させられてしまうこともある。間合いが離れているならば、ジャンプ攻撃で撃ち落とすこともできるが、とりあえず防御してから着地するところを攻撃したほうが無難。



スーパー頭突きは密着した状態で出されると2発入るので注意。かなりのダメージを喰らうぞ

百裂張り手は強烈　1P・VS

本田と闘うときに、特に注意しなければならない必殺技が、この百裂張り手だ。密着した状態で出された場合、バルログには反撃する手段がないのだ。壁ぎわに追いつめられてこれを出されると、防御してもかなりの体力を奪われてしまう。



防御しても結構体力が減る

間合いを離して闘え　VS

とにかく密着した状態での攻防は、本田のほうがかなり有利。ジャンプ攻撃で懐に飛び込んだり、しゃがみ強キックをガードされたりすると、俵投げやさば折りや折檻蹴りでつかまれたり、必殺技で大ダメージをくらうことになる。常に必殺技をためながら、バルログが近づいてくるのをひたすら待っているような本田を相手にする場合、非常に分の悪い闘いになる。フェイントなどで本田のスキを誘い、そのスキにイズナドロップで投げるような闘い方が結構有効だ。あせったら本田の思うつぼだぞ。

飛び込むのは危険



投げられてしまうぞ



本田は防御の反応が若干鈍い。転んでいるスキに壁に向かってジャンプしてイズナドロップを狙おう



BALROG VS 春麗
バルログVS春麗
空中よりも地上で勝負せよ

春麗は、バルログ以上に空中戦が得意なキャラクタ。動きもバルログほどではないにしろ素早く、攻撃力も結構高い。しかも、気功拳という飛び道具まで使えるので、闘いの主導権を握られやすい。下手に守るよりも果敢に攻めてゆこう。

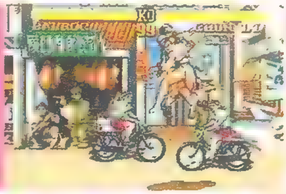


◀春麗の方がバルログよりも空中戦では若干強い。地上で勝負しよう

空中戦は若干不利　1P·VS

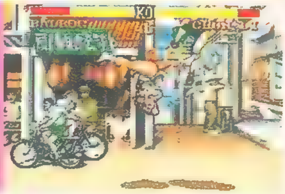
春麗のほうが、空中投げの間合いが若干広いため、空中戦は少し分が悪い。ジャンプ攻撃のバリエーションが、バルログよりもかなり豊富なので、かなり闘いにくい相手だ。なるべく地上で、スピードの速さとリーチの長さを活かして闘うようにしよう。春麗のジャンプは、バルログと比べてかなりゆるやかなので、つけこむスキは結構ある。壁向かいジャンプからの攻撃は、空中投げで返されることがあるので使わないほうが良い。

龍星落



◀間合いがかなり広い

空中スピニングバードキック



◀結構強力な技だぞ

ジャンプをくぐって投げろ　1P

コンピュータの春麗はとにかく斜めジャンプでピョンピョン跳びはね回っていることがかなり多い。バルログの素早い動きならば、斜めジャンプの下をくぐり抜けるのは、いともたやすくできるだろう。うまくくぐり抜けることができたら、春麗が振り向く前に投げてしまおう。タイミングさえ覚えれば、これだけで勝つこともできる。春麗の三角跳びをくぐることができたら、背後から追いかけるようにジャンプして空中投げを狙おう。



▲コンピュータの春麗はピョンピョン跳びはねていることが多いので、着地したところを投げよう

気功拳のスキを攻撃　1P·VS

飛び道具の必殺技気功拳は、出るまでと出てからのスキがかなり大きい。気功拳のモーションに入った瞬間にジャンプで飛び込めば、硬直時間中に着地して投げることも可能だ。コンピュータの春麗は、気功拳を2～3発連続して撃つことが多いので、先読みして飛び込むのは、それほど難しくないはずだ。



⇧気功拳を撃った後の硬直時間はかなり長いので、なれればかなり楽に投げることができるだろう

スピニングバードキックに注意　VS

バルログにとって春麗のスピニングバードキックは、非常にいやな攻撃で、下手に攻撃すると、一方的にダメージを喰らうことが多い。しゃがみパンチ攻撃の爪の先を春麗の体に当てれば落とすことができるが、それより近いと喰らってしまうのでパンチ攻撃はしないほうがいい。下降中をしゃがみキックで攻撃するという方法もあるが、防御されると投げられてしまう恐れがある。スピニングバードキックを近くで出されないように注意。



⇧この間合いだと一方的にスピニングバードキックを喰らってしまう



⇧爪の先なら落とせるが、こんな間合いで出してくる人はあまりいない

バルログの連続技

バルログには、ローリングクリスタルフラッシュを絡めた連続攻撃がある。気絶しているときなどに、相手に密着してしゃがみ弱パンチを当て、爪を引くより前にローリングクリスタルフラッシュを出す。転がった後の爪が当たってのけぞっている間に、タイミング良くしゃがみ中パンチを当てるのだ。



⇧バルログの強力な連続技。キャラクタによっては入らない場合かあるので注意しよう



BALROG

バルログVSブランカ 必殺技の対処法を覚えよう

ブランカは、出るまでのスキが小さく、結構強力な技を多く持っているので、かなり闘いにくい相手。爪があるうちはリーチの長さを活かせばなんとか互角に闘えるが、爪を折られてしまうと、とたんに強敵になるいやなキャラクタだ。



ブランカは結構攻撃力が高いので、バルログにとってかなりいやな相手

リーチの長さを活かせ　1P

コンピュータのブランカは、間合いを離してしゃがみ強パンチを出すと結構くらってくれる。爪の先端をブランカの顔面に当てる感じで出すと決まりやすい。その間合いより接近されると、しゃがみパンチのスネークアッパーで反撃されることが多いので注意しよう。2～3発連続して当てると気絶するので、すかさず近づいて投げてしまおう。



ブランカの顔面を爪の先で攻撃しよう　2～3発連続で入ると気絶することが多いのだ

エレクトリックサンダーを攻撃　1P･VS

ブランカの必殺技エレクトリックサンダーは、ジャンプ攻撃で反撃ができる。ブランカの顔面を狙って、強のジャンプ攻撃で飛び込むと電撃を消すことができる。その他には、ブランカの手にかかとを当てるような感じでしゃがみ強キックを出して電撃を消す方法もある。タイミングが非常にシビアではあるが、イズナドロップで投げることもできる。エレクトリックサンダーは、返し技を知っていれば攻撃のチャンスとも言える技なのだ。



まずジャンプキックで電撃を消したら、しゃがみ中パンチを連打して気絶させてしまおう

バーチカルローリングに注意　1P·VS

バーチカルローリングは、斜め前方に出る技なので、うかつにジャンプすると撃ち落とされてしまうことがある。この技は、リュウやケンの昇龍拳と違いジャンプ攻撃で落とすことができる。対戦では、この技を防御したスキに近づかれて、ワイルドファングでかみつかれることが多いので、下手に防御するよりもバックスラッシュで逃げてしまおう。

垂直ジャンプキック



かかとで攻撃すれば落とすことができる

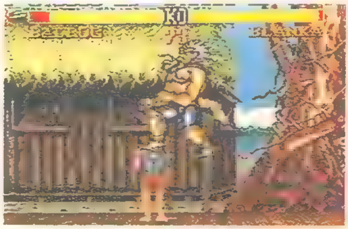
バックスラッシュ



回転中は無敵なので逃げることができる

空中投げを狙え　VS

ブランカがジャンプしたら空中投げを狙ってみよう。バルログの頭上を飛び越えようとするブランカは、結構投げやすい。ブランカのジャンプはかなり速いのでチャンスは一瞬だ。バーチカルローリングも一応投げることができる。

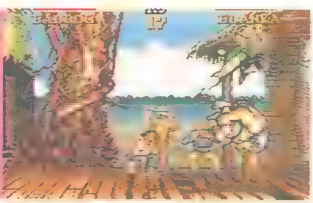


バーチカルも投げられる

ローリングアタック対策　VS

ローリングアタックはかなり速く、ためる時間も結構短かいので、連続で出してくることが多い。バルログは、反撃に使えるような技が少ないので苦戦してしまうことが多い。ジャンプキックで落とすことができるものの、先読みする必要があるのであまり有効とはいえない。やはりバックスラッシュでよけるか、とりあえず防御して、着地するまでのスキをしゃがみ強パンチで攻撃する方法が、確実な対処法のようだ。

バックジャンプキック



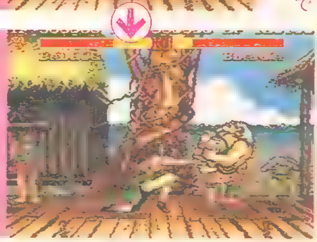
確実に落とせるがタイミングがシビアだぞ

とりあえず防御



まずは確実に防御できるようになろう

しゃがみ強パンチ

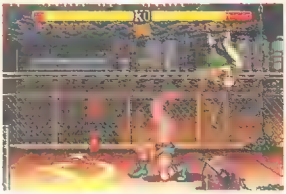


着地する前に爪で攻撃してしまおう



BALROG VS
バルログVSザンギエフ
間合いを離して近づかせるな

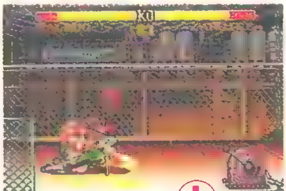
ザンギエフと闘う場合、絶対に近づかせないという鉄則がある。攻撃力と防御力がバルログよりもかなり高いので、相打ちがとにかく怖い相手。必殺技のスクリューパイルドライバーの破壊力はすさまじく油断は絶対に禁物だ。



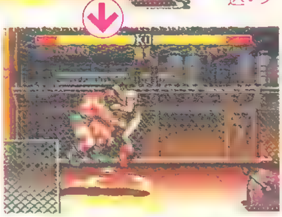
攻撃力、防御力ともにバルログよりも高く、投げ技が得意なキャラクタ

絶対につかまるな　1P·VS

ザンギエフは投げ技が得意で飛び道具を持っていないので、とにかく接近戦に持ちこもうとして、近づいてくることが多い。一度接近されてしまうと、防御力の低いバルログはみるみるうちに体力を奪われてしまい、再び間合いを離すのは、非常に困難な状況に陥ってしまいやすい。しゃがみ強キックなどで転ばされてしまうと、あっという間に間合いをつめられてしまうので防御は確実にしよう。近づかれたらとにかく逃げるのだ。



しゃがみ強キックやジャンプ攻撃で懐に飛び込んだりすると…



強力な必殺技スクリューパイルドライバーをくらってしまうことが多い

垂直ジャンプキックが有効　1P

コンピュータのザンギエフは、ダメージをまったく気にせず強引に近づいてくるので、リーチが長く反撃されにくい、強の垂直ジャンプ攻撃をタイミング良く出すと、2～3発連続して喰らって気絶することが多い。気絶したらすかさず投げてしまおう。たまに着地したところをスクリューパイルドライバーで吸い込まれることがあるので注意しよう。

間合いを離して…



垂直ジャンプキック



気絶したら投げる



勝手に近づいて垂直ジャンプ攻撃をくらう　2～3発連続で入ると気絶することが多い

ハイスピードダブルラリアットをささえ　1P

少し離れた間合いでしゃがみ強キックを出すと、ほとんどの場合喰らうか、ハイスピードダブルラリアットでよけるぞ。よけられた場合は、回転し終えたところを投げることができる。たまに防御された後、投げられてしまうことがあるので、バルログの体力が少ないときは、あまり狙わないほうがいいだろう。



しゃがみ強キックに反応してハイスピードラリアットを出してくる　すかさず投げてしまおう

ダブルラリアットに注意　1P・VS

バルログの必殺技のフライングバルセロナアタックとイズナドロップは、ザンギエフにはあまり使わないほうがいい。頭上から攻撃しようとすると、ダブルラリアットで落とされてしまうことが多いのだ。タイミングさえ良ければイズナドロップで投げることもできる。だが失敗したときのリスクが大きいので、狙わないほうが良い。ダブルラリアットは腹部が無敵になるため、しゃがみパンチが当たらないことを覚えておこう。



壁向かいジャンプからの必殺技はダブルラリアットで落とされやすい



バルログの必殺技が勝つこともあるがタイミングがかなりシビアなのだ

リーチの長さで勝負　VS

ザンギエフは体格の割にリーチが短かいので、間合いを離して爪のリーチを活かして闘おう。しゃがみ強キックで転ばされたり、相打ちにならないように注意。

相打ちに注意



相打ちを狙ってくるぞ

しゃがみ強パンチ

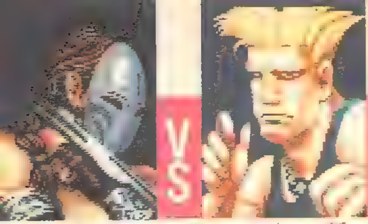


ザンギエフのしゃがみ強キックに注意せよ

しゃがみ強キック



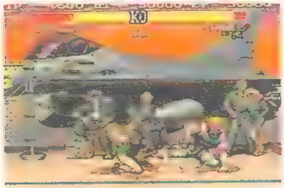
防御されたらすぐに間合いを離そう



BALROG

バルログVSガイル 待たれると苦戦は必至

ガイルはとにかく強い。動きは結構速く、必殺技は2つともかなり強力で、その上空中投げまで使える非常に恵まれたキャラクタだ。まともに闘うとほとんど勝ち目がないだろう。いかにガイルのペースを崩すかが対戦の課題だ。



しゃがんで必殺技をためながら待たれるとバルログはかなりツライぞ

行動にパターンがある　1P

コンピュータのガイルには、体力ゲージとタイムの量によって、大きく分けて3つの行動パターンがある。前半はソニックブームと3発のコンビネーションパンチとしゃがみ強キックで攻撃してくることが多いので、強パンチを打った後のスキをしゃがみ強キックで攻撃しよう。中盤はジャンプパンチで攻撃してくることが多いので、間合いを離してしゃがみ強パンチで打ち落とす。後半になるとジュードースルーを狙ってくることが多いので、サマーソルトキックを警戒しつつイズナドロップを狙ってみよう。

前半はしゃがみ大キック



しゃがんでリフトアッパーを打つまで待とう

後半はイズナドロップ



サマーソルトキックで落とされることもある

背後に回り込め　1P

コンピュータのガイルを倒すのに有効なパターンはもう一つある。とりあえずガイルをジャンプで飛び越えて背後から投げ技を狙おう。上手く投げることができたら、ガイルが起き上がると同時にジャンプで飛び越えて背後に回って投げ技を狙う。これを繰り返すのだ。



コンピュータのガイルは、起き上がると同時に何かしらの技を出すことが多いぞ

空中戦は控えろ VS

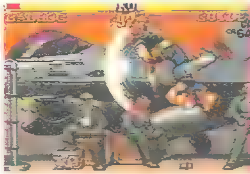
ガイルも空中投げを持っているので空中での闘いはほとんど互角。フライングバルセロナアタックやイズナドロップも壁向かいジャンプのスキに投げられてしまうことがある。ガイルにはサマーソルトキックがあるので、うかつなジャンプはまず落とされてしまう。空中での闘いを得意とするバルログにとって、ガイルは本当に厄介なキャラクタだ。

空中投げがある



ガイルは2種類の空中投げを持っている

サマーソルトキック



うかつにジャンプするとこれを喰らう

ソニックブーム対策 VS

ガイルは、ソニックブームという飛び道具を持っている。このソニックブームは、リュウとケンの波動拳や春麗の気功拳など、他のキャラクタの飛び道具と明らかに違う点が2つある。1つは撃った後の硬直時間が極端に短かいこと。先読みで飛び込んでも防御されてしまうことが多い。もう1つは撃つのにためが必要なこと。そのためているスキを突いて、接近して攻撃するようにしよう。

飛び越えてキック



硬直時間が短いので防御されることも…

出かかりにパンチ



先読みが成功すれば一方的に打ち勝てる

しゃがまれるとツライ VS

対戦でのガイルは、しゃがみ中キックなどで相手をけん制しつつ、ソニックブームとサマーソルトを同時にためていることが多い。バルログにはこのしゃがみ中キックに対する有効な攻撃がないので、簡単に必殺技をためられてしまうことが多い。ただしゃがんで待っているような相手と闘う場合は、こちらも目の前でしゃがんで待ち、ソニックブームを撃つ直前のスキや、しゃがみ強キックの後のスキなどをチクチクと攻撃してやろう。



ガイルのしゃがみ強キックは、技の直後に若干スキがある。そういった小さなスキを突くのだ



BALROG
VS
バルログVSダルシム
スピードを活かして闘え

12人のキャラクタの中でもっとも動きが鈍いダルシム。このスピードの差を活かさない手はない。しかもバルログと同様に攻撃力と防御力が低く、リーチの長さも大差はない。必殺技にさえ気をつければ互角以上の闘いができる。

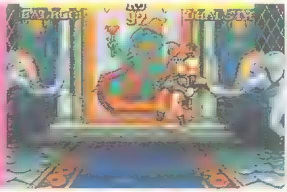


空中での闘いは、バルログのほうがかなり有利。動きの速さを活かそう

空中戦で勝負 1P·VS

ダルシムはジャンプの滞空時間がかなり長いため、空中投げが結構狙いやすい。コンピュータのダルシムは、結構ジャンプすることが多いので、スターダストドロップを狙おう。対戦の場合は、不利な空中戦よりも地上での闘いを挑んでくることが多いので、地上の敵も投げることができるイズナドロップを狙ってみよう。ダルシムは、地上にいる場合は、弱パンチぐらいしか返し技がないので、スキを誘ってから出せばかなり有効だ。

スターダストドロップ



かなり決めやすい

イズナドロップ

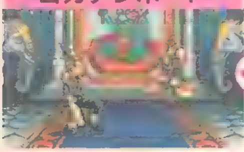


スキがあったら狙おう

ヨガテレポートに追いつけ 1P

ヨガテレポートは、出現して着地するまでに結構大きなスキがある。バルログの移動スピードならこのスキに近づくのはそれほど難かしくないはずだ。コンピュータのダルシムは、ヨガテレポートの直後にヨガフレイムを撃つことが多い。このヨガフレイムも出るまでにかなり大きなスキがあるので、多少反応が遅れても投げることができるだろう。

ヨガテレポート



出現のスキに…



近づいて投げる



出現するときにかなり大きなスキがあるので、素早く近づいてすかさず投げてしまおう

反撃のスキを与えるな VS

ダルシムは、しゃがみ弱キックからのヨガスマッシュやヨガスルーとか、壁ぎわに追いつめてヨガファイヤーを撃ち、防御しているスキをヨガスルーで投げるなど、かなり反撃しにくい技をいくつか持っているので、油断するとなすすべもなく負けることがある。そうなる前に投げ技を多用して勝負を決めてしまおう。



⬆起き上がるところなどを攻撃して、防御されたらそのスキに近づいて投げてしまうのだ

ドリル攻撃に注意 VS

ダルシムは、ジャンプ中に下を押しながら強パンチを押すとドリル頭突き、強キックを押すとドリルキックが出る。この2つの攻撃は、低い位置で出されるとバルログはかなり反撃しづらいので、多用してくることが多い。とりあえず防御して投げてしまえばいいのだが、ダルシムのほうも投げ技を狙っていることが多いので、タイミングが悪いとダルシムに投げられてしまう。攻撃力も高く連続してくらうと気絶してしまうことがある。



⬅若干反撃しやすい



➡連発されるといやな技

必殺技で闘え VS

ダルシムには、ヨガテレポートぐらいしか無敵になる技がなく、そのヨガテレポートもかなり出しにくいので、転ばせてから起き上がりにローリングクリスタルフラッシュを重ねるように出すと、相手は防御するしかない。この技の後に少し近づけば投げてしまうことができる。



⬆ローリングクリスタルフラッシュを防御させて投げる闘い方は対戦でかなり有効だぞ



BALROG

バルログVSバイソン
ラッシュにこられるとキツい

パワーではまるで勝ちめのない相手のバイソン。非力なバルログにとって、ゴリ押しでこられるとかなりキツイ展開になってしまう。なんとかスピードを活かして、バイソンの攻撃をうまくかわしていくしかないのだ。



◆相手にパワーを使う場面を与えないような闘い方をしていきたい

ラウンドスライダーを使え　1P

コンピュータのバイソン相手なら、しゃがみ強キックのラウンドスライダーが有効だ。気を付けることは、確実にヒットさせること。少し遠めからダッシュアッパーなどを出してくるのを見逃さないこと。それとあまり接近した位置から出したラウンドスライダーをガードされてしまうと、ヘッドボマーを喰らってしまうので注意して技を出すこと。とにかく正確にヒットさせなければならない。



◆これだけ密着して技を出してしまうと



◆相手がガードしていたら、ヘッドボマーに持っていかれるのは避けられない



◆遠めからダッシュストレートなどを出してきてくれれば確実なのだが、近いときは十分に注意して

垂直ジャンプキックで落とす　1P

バイソンが少し遠めから飛び込んでくるようなときには、垂直ジャンプキックで落としにいくのだ。近い位置からの飛び込みには、無理をせずにガードをしたほうがいいだろう。



◆バルログのジャンプスピードはかなり速いのでそれを利用する

画面端で垂直ジャンプキック　1P

ラウンドスライダーの他にも有効な攻め方はある。攻め方といっても基本的には待ち戦法なのだが、画面端で垂直ジャンプを繰り返し、相手が攻めてきたらタイミングよくキックボタンを押してキックを出せばいい。垂直ジャンプといっても、真上に十字ボタンを押すのではなく、相手と反対方向の斜め上に十字ボタンを押してジャンプする。そうして相手にうまく技が当たるように攻撃しよう。



ヒョンヒョンとジャンプして相手が近づいてくるのを待つ



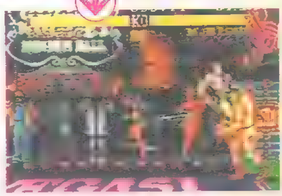
そしてタイミングよく攻撃ボタンを押す。強キックかパンチがいい

バルセロナは使わない　1P

フライングバルセロナアタックやイズナドロップは基本的には使わなくてもいいだろう。どちらかといえばバルセロナアタックの方が使えるが、落とされたときのことを考えるとやはりあまり使っていきたくはない。イズナドロップはバルセロナアタックより相手に近づけないと技がかけられないので、さらに危険度が増してしまう。多くの場合は右に示す写真のようにいとも簡単に落とされてしまうので、なるべく使わない方がいい。



イズナドロップを狙うためこれだけ近づいてみたものの



あっさりとパンチで落とされてしまった。あまり効果的な技ではない

三角跳びで相手の後ろに　VS

バルログがバイソンと対戦する場合に陥りやすいのは、画面端に追いつめられてしまって断続的に攻撃されてしまうこと。これから抜け出すためにはバックスラッシュという手も考えられるが、技の終わりのスキをつかれてしまうためあまり使えない。そんなときはバルセロナアタックを使い、三角跳びをして相手の後ろに回り込むしかないだろう。



バルセロナを利用して、なんとか画面端から逃げるしかない



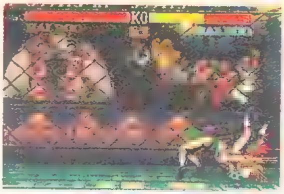
うまく抜け出せたが、スグに次の行動に移らないと反撃される



BALROG

バルログ VS バルログ
自分の弱点をよく知っている方が勝つ

この2人の対戦はやはり自分の欠点をよく知っている方が勝利すると思っていい。自分の欠点を知るということは、バルログというキャラを使いこなすためにはとても大切なことだ。欠点を、どう見せないように闘うか考えるのだ。



○相手に自分のスキを見せないように闘っていきたいのだが…

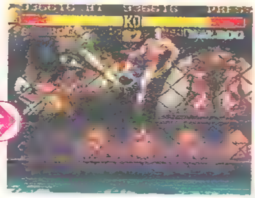
三角跳びを落とす　1P

コンピュータのバルログは、相手によって戦法をかえるということはあまりしてこない。コンピュータの操るキャラのすべてについていえることだが、それぞれが特有の攻撃パターンを持っているので、そのパターンのスキをついていくことになる。三角跳びを落としていくのは、コンピュータのバルログを倒すためには基本中の基本なのだ。



強パンチか強キック





○ラウンドの前半はこのパターンが何度か使えるはず　三角跳びをあまりしてこないときもあるが

バック転を誘って投げる　1P

バック転を誘っていくパターンも使える。こちらが攻撃をしかけると、バックスラッシュというバック転をすることが多く、ジャンプで飛び込んでバック転を誘える。相手がバック転しているあいだに間合いをつめて、バック転が終わると同時に相手を投げてしまうのだ。そうしたらまた飛び込んでバック転を再び誘う。数回このパターンが成功するはずだ。

飛び込み



バックスラッシュ



投げ



○このパターンにはまってくれれば、これだけで勝てることもある。うまくバック転を誘うのだ

バルセロナは投げを狙う　1P

リスクもあるが、コンピュータのバルログのバルセロナアタックを、空中投げのスターダストドロップで返すことができる。バルセロナのために相手が金網にへばりついたら、画面いっぱいに距離を取ろう。そうして金網からジャンプしたらタイミングを合わせてこちらも相手方向にジャンプして相手をつかめ。

バルセロナアタック



空中投げ





○かなりタイミングが難しいが、決まったときはすごくうれしい技　対戦のときの練習にもなる

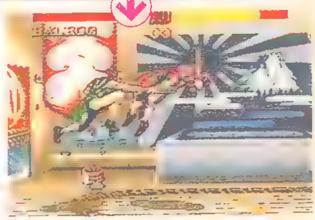
先にバルセロナをしかけるな　VS

バルログ同士の対戦では、バルセロナアタックはなるべく使わない方がいいだろう。三角跳びのために壁にジャンプしている途中や、相手を攻撃する前に空中なげを喰らってしまうことがあるのだ。バルログの空中投げは、彼の持つ技の中では最も攻撃力を持つ技の1つなので、できるかぎりこの技をさけるのだ。逆に相手がバルセロナなどを使ってくるときは、こちらは空中投げを狙ってみるといいかもしれない。

バルセロナ



○相手がバルセロナにきたら落ち着いて

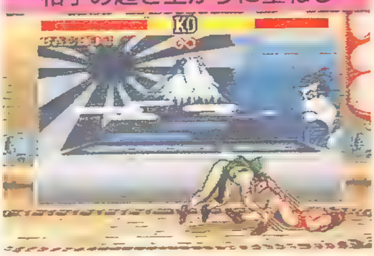


○うまくタイミングを合わせて空中投げを狙え

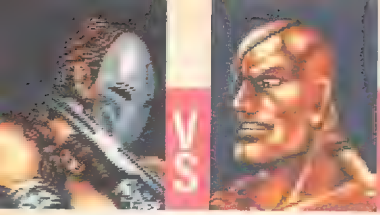
起き上がりにローリング　VS

防御力の低いバルログなので、相手を転ばして、その起き上がりにローリングクリスタルフラッシュを重ねておくのもいい方法だ。バルログは起き上がりにこの技を使われるとガードするしか手はないと思われるので、ゴロゴロと転がって相手の体力を削っていこう。こういった少しずつ体力が減るような技も、バルログにとっては非常にイヤなものだ。

相手の起き上がりに重ねる

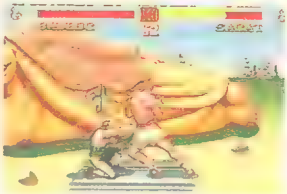


○防御力の低いバルログにとってはかなりイヤだ



BALROG
バルログVSサガット 確実に相手のスキを突け

攻撃力ではまったくサガットには歯がたたない。タイガーアッパーカットなどを喰らってしまったら、おもいっきり体力が減ってしまうのは確実だ。まずはコンピュータ相手に闘い方を考えていくしかないぞ。



タイガーアッパーカットの直撃は絶対にさけるべきなのだ

上タイガーにはスライディング　1P

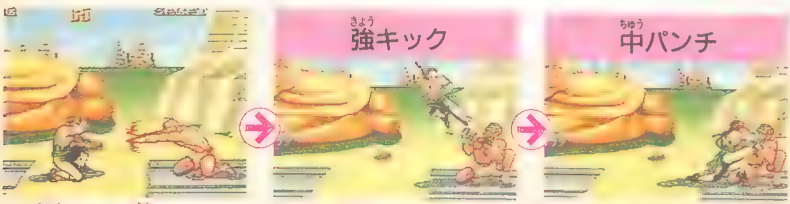
コンピュータのサガットなら攻撃ポイントはいくつかある。通常のタイガーショットを撃ってきたら、すかさずしゃがみ強キックのラウンドスライダーを出すのだ。そして、起き上がりにローリングクリスタルフラッシュで相手の体力を削る。しかし、サガットが起き上がりにタイガーアッパーカットを出すと、簡単に返されてしまう。



ラウンドの前半はこれを狙っていきやすい。数回成功するはずなので、じっくりとチャンスを待て

下タイガーには飛び込み　1P

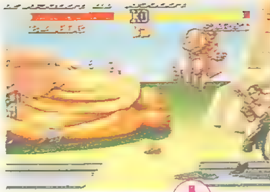
グランドタイガーショットを撃つようになったら、飛び込んで攻撃していくのだ。強キックを使って飛び込むのだが、なるべく低い打点でヒットさせていきたい。そして着地したらしゃがんで中パンチを出せば連続で決まるはずだ。連続攻撃の練習にもなる。しかし、飛び込みが遅れてしまうと、アッパーカットで返されてしまうので素早い判断が必要だ。

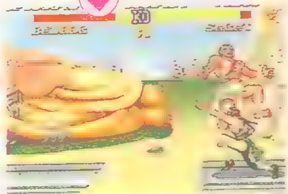


2発決まっても与えるダメージは少ない。中パンチの前にしゃがみ中キックを入れてもいいぞ

飛び込んできたら中パンチ　1P

飛び込んでくるサガットを落とすためには立ち中パンチを使ってみよう。対戦時の練習にもなるのでしっかりタイミングなどをつかみたい。バルログの中パンチは上方向に出せる数少ない技なのだが、技が出ている時間が非常に短いために、相手が中パンチの有効範囲に入る瞬間を見切ってボタンを押していくのだ。かなりタイミングがシビアだが、これをおぼえるとかなり使える技になる。


なるべくひきつけることが大切だ。相手も低く当てようとしているはず


そして中パンチだ。一瞬しか出せないのでわりとタイミングが難しい

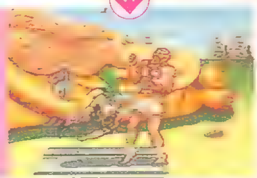
アッパーのスキをつけ　1P·VS

サガットのタイガーアッパーカットの下降中のスキは昇龍拳同様かなり大きい。できればそこにうまく攻撃をヒットさせていきたい。最も効果があるのはローリングクリスタルフラッシュだが、これをうまく決めるためには、サガットの着地の瞬間に技が決まるように出すのだ。サガットの着地の瞬間より若干速く技を出していくしかない。速すぎても遅すぎても成功しないのだ。

アッパーカット

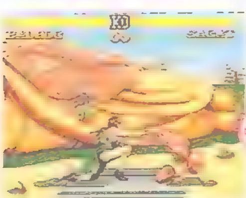

アッパーカットの着地を狙いすまして

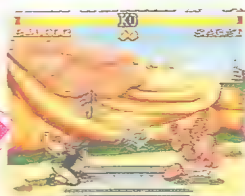
ローリング


ローリングだ。必ず成功させたいのだ

相打ちはイタすぎる　VS

どのくらい攻撃力に違いがあるかを少し実験してみよう。お互いに強パンチを出して相打ちにさせてみると、明らかに体力の減り方が違うのだ。バルログはサガットの体力の倍近く減っていることがわかる。強パンチでこれだけ差が出るということはアッパーのときはもっと出る。

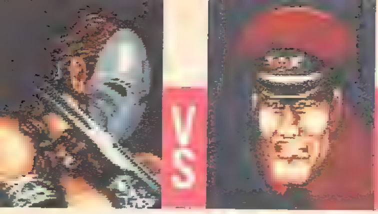




バルログの方がイタい



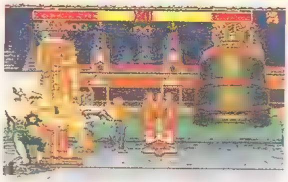
写真は爪がなくなった最弱のバルログ。爪がなくなると攻撃力が落ち、攻撃有効範囲がせまくなる



BALROG

バルログVSベガ 自分のペースに持ち込めるか

飛び道具を持っていないし、闘い方もなんとなく近いような感じを受けるベガだが、攻撃力では雲泥の差がある。技の1発1発の攻撃力がかなり強いベガなので、できる限り相手の攻撃を喰らわないように闘っていくしかない。



◎なんとかベガの攻撃をかわしながら、自分のペースで闘っていきたい

ヘッドプレスをガードして投げる 1P

画面端以外でベガがヘッドプレスを出し、それをこちらがガードするとかなり近い位置に着地する。その着地をうまく投げていけば、ヘッドプレスを出したときには確実にダメージを与えられる。注意することは、着地したらすぐにジャンプしてしまうために、着地の瞬間にしかチャンスはないという点。着地の瞬間を投げられるように練習しよう。







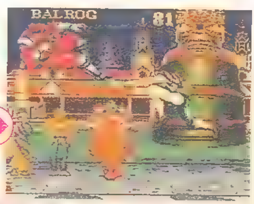
◎踏みつけをまずガード、そしてベガの着地を狙って投げだ。着地の瞬間を見逃してはならない

空中投げを狙う 1P·VS

ベガのジャンプはわりと滞空時間があり、フワァ〜としたジャンプなのだ。そのジャンプを狙って、バルログの速いジャンプで追いつき空中で投げを狙っていこう。空中投げの間合いはそれほど広くはないので、相手に空中投げを狙っていることを感づかれないようにしないとあっさり落とされてしまう。ヘッドプレス中のベガを狙うのもいいかもしれない。







◎ベガのわりとスローなジャンプは、バルログの空中投げにとっては絶好の的だ。うまく投げてしまえ

ラウンドスライダーも有効　1P

コンピュータのベガに特に有効なのはラウンドスライダー。少し遠めの間合いからただラウンドスライダーを出せばいい。特にこちらに歩いてくるようなときは必ず成功する。このときベガは立ちキックを出そうとするが、こちらには当たらない。注意することは1つ、ラウンドスライダーが届く間合いで出すこと。

かなり遠めから



しゃがみ強キック

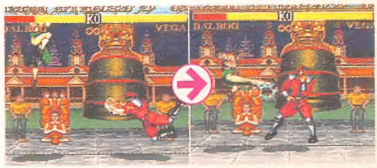




⇧コンピュータのベガにはこのパターンが効く。ベガが転んだら間合いを離すため後ろにジャンプ

サイコクラッシャーの対処　VS

対戦ではサイコクラッシャーを使ってくるベガも多いはずだ。サイコの対処法としては、先読みでジャンプしてキックをタイミングよく出す。地上ではとりあえずガードして、サイコの終わりのスキを狙って投げを狙っていこう。



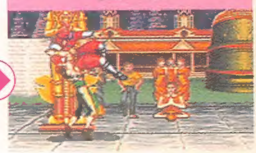
⇧いきなりサイコにきたら後ろにジャンプしてキックを当てていこう。わりとサイコに勝てるはず



ガード



投　げ



⇧強のサイコで通り抜けていったら投げのチャンス。画面端に持っていかれると投げられてしまうかも

飛び込みは近い間合いから　VS

強力な対空技を持たないベガには、かなり近い間合いからの飛び込みが有効だ。画面端に追いつめることができたら、連続的にピョンピョンとジャンプして攻撃していこう。気をつけるのは、あまり高い打点で技を当てると、着地で投げられてしまうことだ。



⇧ベガにはこれを落とす有効な技はないはずだ

攻略編　BALROG VS VEGA

おもしろポーズ集 いろんなかっこうの各キャラ

ゲームのスピードアップに伴って、どうしても見落としがちなのは、各キャラの細かい表情だ。闘っているキャラをよ〜く見ていると、ときどきすごくおもしろい表情やかっこうを見せているのだ。自分でも捜して見よう。



こんなかっこうをすることもある。よく見てみるといいよ

やられ顔編

誰でもやられている顔はカッコイイものではないが、その中でも特に笑ってしまうものを集めてみた。やはり一番笑ってしまうのはブランカではないだろうか。技を喰らってしまったときの顔も、気絶状態の顔も他のキャラとはまったく違った趣きがあるぞ。

バイソン



気絶状態のときのバイソンは、もう本当にフラフラという感じ。

サガット



いつものクールな顔とうってかわり、こんな顔になる。

ブランカ



目玉が飛び出してしまって本当にイタそうなブランカ

ブランカ



気絶状態のときは、何かヘンな踊りを踊っているようだ。

正面向き編

正面向きのポーズは普段あまり見ることができない。正面を向くのはたとえば、ジャンプして相手がこちらの頭上を飛び越えていくときや、回転足払いなどを出したときに一瞬だけ見せる。こういったポーズがあることでキャラが滑らかに動いているように見えるのだ。

春麗（チュンリー）



人には見せたくないようなポーズ。女の子としてはずかしい。

サガット



道端でこういう座り方をしている人をたまに見かける？

バルログ



バルログだけなぜかふり向くときに、背中を見せるのだ。

バイソン



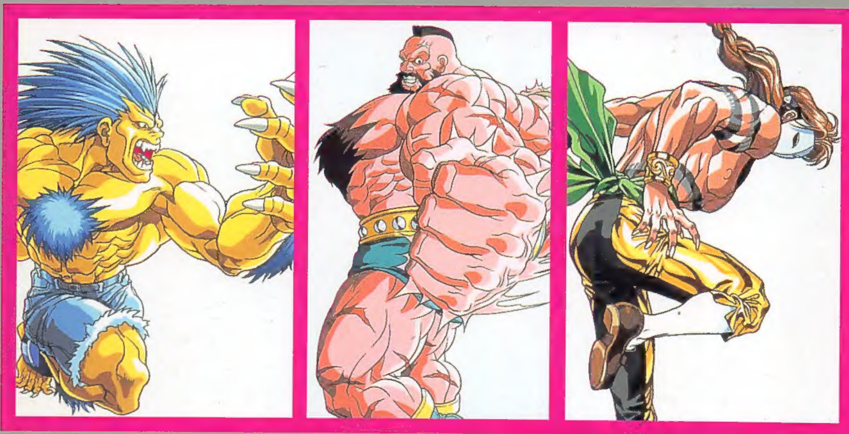
何か祈るようなかっこうになるバイソン。勝利への祈りか？

平成5年8月6日発行（隔週金曜日発行）第9巻14号（通巻180号）

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIターボ
攻略(こうりゃく)ガイドブック③

ブランカ／ザンギエフ／バルログ編(へん)



ファミリーコンピュータMagazine 8月6日号特別付録(がつ かごうとくべつふろく)①